
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA

Siti Khotimah

Sekolah Dasar Negeri 1 Bengkalis, Jl. Sri Pulau, Bengkalis Kota
Bengkalis, Riau, Indonesia

e-mail:sitikhotimah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI C SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis; (2) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI C SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIC SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data tes, lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk memperoleh hasil belajar aspek afektif, psikomotor, serta aktivitas guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode *Role Playing*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data hasil belajar kognitif dan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VIC SDN Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar PKn. Persentase ketuntasan pada pratindakan sebesar 20%, Siklus I sebesar 60%, siklus II sebesar 90%. Secara proses, menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran menjadi meningkat, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif, serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam penerapan metode *Role playing*, guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) Naskah drama diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan; (2) Siswa yang mengobservasi diberi kesibukan dengan mengerjakan LKS; (3) langkah-langkah metode *Role Playing* dilaksanakan secara keseluruhan dalam satu pertemuan; (4) menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali.

Kata kunci: Hasil belajar PKn, Metode *Role Playing*

Abstract

This study aims to: (1) find out whether *Role Playing* method can be used to improve IPS learning outcomes in grade 6 students C SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis; (2) to describe the steps of applying *Role Playing* method in improving learning outcomes of IPS students of class VI C SD Negeri 1 Bengkalis Bengkalis Regency. This type of research is Classroom Action Research (PTK), using Kemmis and Taggart model. Subjects in this study were students of VIC grade SD Negeri 1 Bengkalis Bengkalis District, amounting to 20 students. Techniques of collecting test data, observation sheets, field notes, and documentation. The test is used to collect data of students' cognitive learning outcomes, while the observation sheet is used to obtain the affective, psychomotor, and teacher learning outcomes in the process of implementing Civic learning using

Role Playing method. Technique of data analysis using quantitative descriptive analysis to analyze data of cognitive learning result and qualitative descriptive analysis to analyze observation data. The results showed that the use of Role Playing method on learning Civics can improve the learning outcomes of Civics students class VIC SDN Bengkalis Bengkalis. Based on the results of the tests obtained by students at each end of the cycle showed an increase in Civics learning outcomes. The percentage of kettasan on pratindakan is 20%, Cycle I is 60%, cycle II is 90%. In the process, it shows that the quality of the learning process is increasing, seen from the more active students, communicative and the more enjoyable learning atmosphere. In the application of Role playing method, teachers need to pay attention to the following matters: (1) Drama script is given to the students prior to implementation; (2) Students observing are busy with work on LKS; (3) the steps of the Role Playing method are carried out in its entirety in one meeting; (4) creating a relaxed, fun yet controlled learning environment.

Keywords : Results of learning PKn, Role Playing Method

PENDAHULUAN

Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Bertitik tolak dari dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi jelas bahwa manusia Indonesia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang berilmu pengetahuan semata tetapi sekaligus membentuk manusia Indonesia yang berkepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang demokratis, dan berkarakter.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan berkarakter, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, karena sesuai dengan visi dan misi mata pelajaran PKn yaitu membentuk warga negara yang baik. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah khususnya pada mata pelajaran PKn sangat bergantung pada peranan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru sebagai pelaksana yang langsung berhubungan dengan peserta didik harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran sebaik mungkin, dalam hal pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat melalui interaksi guru dengan peserta didik dengan evaluasi pembelajaran dikelas. Pembuatan rencana pembelajaran harus disertakan model pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran yang biasa, yaitu salah satu contoh model pembelajaran yang diterapkan di kurikulum 2006 adalah *Role Playing*.

H. D. Sudjana (2005: 134) mendefinisikan *Role Playing* sebagai suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn.

Pada pembelajaran konvensional, pembelajaran dimulai dari penyampaian materi atau konsep oleh guru, pemberian pertanyaan ,dan diakhiri latihan soal. Efek dari metode pembelajaran ini adalah peserta didik kurang membangun konsep-konsep PKn, sehingga daya nalar peserta didik tergolong rendah, peserta didiksalah dalam pemecahan masalah, peserta didik kurang stimulus mengukur kemampuannya untuk memproses, dan peserta didik kurang inisiatif untuk memahami konsep-konsep dan materi yang berdampak pada hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM seperti yang terdapat pada tabel1.1.Persentase Ketuntasan KD. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di SD N 1 Bengkalis diperoleh data hasil ulangan harian PKn semester ganjil tahun 2016/2017sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Semester Ganjil Peserta didik Kelas VI

No	SK/KD	Jumlah peserta didik	KKM	Jumlah tuntas	Jumlah tidak tuntas	Presentase Ketuntasan
1	Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara	30	70	20	10	66,6%
2	Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara	30	70	23	7	76,6%
3	Meneladani nilai-nilai juan para tokoh yang berperan dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara dalam kehidupan sehari-hari	30	70	22	8	73,33%
4	Menjelaskan proses pemilu dan pilkada	30	70	15	15	50%
5	Mendeskripsikan Lembaga-lembaga negara sesuai UUD 1945 hasil amandemen	30	70	17	13	56,67%

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil pembelajaran materi proses pemilu dan pilkada kelas VI semester ganjil paling kecil dari materi lainnya. Dibuktikan pada persentase ketuntasan rata-rata kelas dibawah 50%.

Hal tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran PKN yang mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan siswa dengan cara pemilihan metode pembelajaran

yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi. Rendahnya hasil belajar PKN siswa kelas VI C SD Negeri 1 Bengkaliserupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak yang lebih menyukai bermain. Metode pembelajaran tersebut yaitu bermain peran atau *Role Playing*.

Penggunaan metode *Role Playing* ini, selain sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan kesesuaian dengan karakteristik materi. Penggunaan metode *Role Playing* ini juga sesuai dengan karakteristik materi PKN kelas VI mengenai proses pemilu dan pilkada. Hal tersebut sesuai hasil observasi bahwa materi yang dianggap sulit yaitu mengenai memahami pelaksanaan pemilu dan pilkada. Karena keterbatasan waktu maka penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada materi menjelaskan proses pelaksanaan pemilu dan pilkada .

Dalam memahami materi mengenai menjelaskan proses pelaksanaan pemilu dan pilkada adalah peristiwa yang dihadapi siswa dan perlu penerapan. Padahal karakteristik antar siswa berbeda, ada yang mempunyai daya imajinasi tinggi ataupun rendah. Dalam mengatasi perbedaan tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai upaya memvisualisasikan materi tersebut. Dengan menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran PKN , maka siswa yang menjadi penonton dapat melihat kembali bagaimana penentuan calon oleh sebuah parpol. pendaftaran pemilih, pemilih datang ke TPS, memilih, lalu ketika pemilu/ pilkada ditutup akan ada perhitungan suara berdasarkan drama yang ditampilkan siswa yang berperan. Sedangkan siswa yang berperan dapat menghayati peran yang diperankannya. Namun dalam penerapan metode *Role Playing*, dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih materi yang tepat. Sebab, tidak semua materi dapat diterapkan dengan metode *Role Playing*.

Materi dalam penelitian tindakan kelas yaitu mengenai menjelaskan proses pelaksanaan pemilu dan pilkada sangat cocok menggunakan metode *Role Playing*. Sebab didalam materi tersebut terdapat pertentangan-pertentangan sehingga peran tokoh dalam mengatasi pertentangan tersebut lebih menonjol. Hal ini, sangat sesuai dengan karakteristik metode bermain Peran (*RolePlaying*). Adapun materi yang cocok diterapkan menggunakan metode *Role Playing* menurut Max.H. Waney (Hidayati, 2002: 93-94) yaitu materi mengenai pertentangan, sehingga di dalamnya termuat peran dan cara pemecahan pertentangan tersebut. Selain itu, materi mengenai masalah masa lampau dan sekarang yang di dalamnya termuat peran pemimpin dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapinya.

Pembelajaran PKN dengan bermain peran (*Role Playing*), siswa akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran PKN di Sekolah Dasar tercapai. Hal ini, sesuai dengan proses pembelajaran dalam KTSP yang diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, metode pembelajaran *RolePlaying* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat melatih siswa dalam mengilustrasikan bagaimana bermain peran sertamengembangkan kemampuan sosial, sikap dan nilai. Dengan digunakannya metode *Role Playing* ini dalam pembelajaran PKN maka peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar PKN . Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKN maka diharapkan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat

METODE

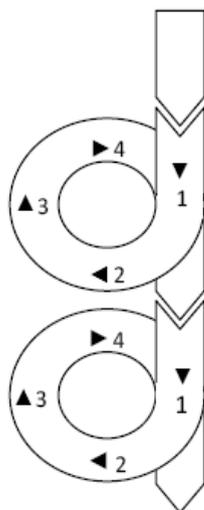
Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan terhadap siswa kelas VI C SD Negeri 1 Bengkalis, Kabupaten Bengkalis. Dalam penelitian ini, mahasiswa bertindak sebagai peneliti. Pada pelaksanaannya, guru berperan memberikan tindakan kepada siswa sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini bukan kegiatan tunggal, melainkan berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal yaitu dalam bentuk siklus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari kegiatan yang telah dilakukan.

“Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”(Suharsimi Arikunto, dkk, 2006:

3). Hal ini, selaras dengan pendapat Hopkins (H. Sujati, 2000: 1) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya, dimana guru melakukan suatu tindakan dengan tujuan meningkatkan kualitas mengajarnya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan guru dengan mencermati kejadian atau kegiatan yang disengaja dimunculkan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian tindakan kelas yang dimaksud berbentuk kolaboratif, dimana peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam kegiatan penelitian dan refleksi hasil penelitian.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Kemmis dan MC Taggart yang biasa disebut dengan desain putaran spiral (Kasihani Kasbolah, 1998:113). Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus dihentikan jika peneliti dan guru kelas sepakat bahwa pembelajaran PKN menggunakan model *Role Playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Gambar siklusnya adalah gambar 1 berikut:



Siklus I:

1. Perencanaan I.
2. Tindakan I.
3. Observasi I.
4. Refleksi I.

Siklus II:

1. Revisi Rencana I.
2. Tindakan II.
3. Observasi II.
4. Refleksi II.

Gambar 1. Desain Penelitian menurut Kemmis dan Taggart
(Suharsimi Arikunto, 2006: 92-93)

Berdasarkan tahap kegiatan setiap siklus, tahap penelitian yang dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran PKN semester I. Sebelumnya mencari Standar Kompetensi terlebih dahulu, lalu mencari Kompetensi Dasar. Kemudian, menentukan indikator-indikator pada Kompetensi Dasar tersebut.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang Kompetensi Dasar yang harus dicapai dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
- c. Berdiskusi dengan teman sejawat mengenai persiapan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang akan dilaksanakan di kelas.
- d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan diantaranya adalah: buku paket yang relevan, dsb.
- e. Mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran untuk guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran PKN materi pelaksanaan pemilu dan pilkada menggunakan metode *Role Playing*.
- f. Mempersiapkan tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar PKN pada siswa kelas VI C SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Tes akan diberikan pada akhir siklus. Soal tes disusun. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus I ini dilakukan dengan menggunakan paduan perencanaan dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel serta terbuka terhadap perubahan-perubahan. Guru mengajar dengan menggunakan RPP yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya. Sedangkan, peneliti dengan bantuan teman mengamati pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus I adalah mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial dengan Standar Kompetensi: 3. Memahami system pemerintahan Indonesia. Kompetensi Dasar : 2.1 Menjelaskan proses pelaksanaan pemilu dan pilkada .

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Obyek pengamatan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah *Role Playing*. Kegiatan pengamatan tersebut dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator yang terdapat pada variabelmetode pembelajaran *Role Playing* yang dilakukanguru pada proses pembelajaran PKN . Pengamatan tersebut dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKN . Kegiatan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran tersebut menggunakan lembar observasi aspek afektif dan lembar observasi aspek psikomotor. Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap semua proses tindakan, situasi tindakan, dan hasil tindakan. Lembar observasi akan membantu peneliti mengetahui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran. Instrumen tes, berupa soal tes diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus, tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN . Soal terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan dosen ahli (*expert judgment*). Siklus II soal tes untuk siswa dibuat dengan analisis berdasarkan pengalaman pembuat soal tes pada siklus I beserta validator materi yaitu guru kelas VI A.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan pada hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dan evaluasi/hasil belajar. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas yang bersangkutan. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengkajisecara menyeluruh terhadap data yang telah terkumpul, baik data dari lembar observasi maupun data dari hasil tes siswa. Apabila suatu evaluasi pada siklus I ini menunjukkan terjadinya peningkatan ke arah yang lebih baik, maka peneliti dan guru kelas yang bersangkutan sepakat akan mengulangi kesuksesan guna meyakinkan dan menguatkan hasil yang diperoleh, serta

memperbaikisetiaptahapanterhadapahambatanyangditemukanpada siklus I. Hasil refleksi siklus I ini menjadi dasar atau acuan untuk membuat rencana perbaikan pada siklus selanjutnya.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI C SD Negeri1 BengkalisBengkalis yang berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari13 siswalaki-laki dan 17 siswa perempuan. Umur siswa kelas VI sebagian berada pada rentang 10-12 tahun. Bagaimana peran guru kelas VI C SD Negeri1 Bengkalisdalam membimbing siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada matapelajaranPKNselama mengikuti proses pembelajaran akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Objek penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pembelajaran PKNdengan menggunakan metode *Role Playing* tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI C SD 1 Negeri Bengkalis, Kabupaten Bengkalis.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2017/2018.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian (Wina Sanjaya, 2011: 84). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran (Wina Sanjaya, 2011: 99). Tes tersebut diberikan pada akhir siklus yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap siklus, yang bertujuan untuk mengetahuiapakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran dengan *Role Playing*. Soal tes pada siklus I dibuat peneliti dengan *exspert judgment*. Soal tes pada siklus II dan dibuat peneliti dengan analisa berdasarkan pengalaman pada soal tes siklus I dan validator materi yaitu guru kelas VIA SD Negeri1 BengkalisKabupaten Bengkalis.

2. Observasi

Observasi ialah teknik pengumpulan data dengan cara pemusatan perhatiansetiapkejadianyangsedangberlangsungdanmencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2011: 86). ObseVIsi dilakukan pada saat proses pembelajaran PKNdengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berlangsung. Observasi ini dilaksanakan untuk memperoleh data tentang aktivias guru dalam menerapkan pembelajaran dengan *Role Playing* dan partisipasi atau keterlibatan siswa

ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran, lembar observasi aspek afektif siswa, dan lembar observasi aspek psikomotor siswa. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa serta pengelolaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat dalam tabel 2, tabel 3, dan tabel 4.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi bagi guru

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Butir	No Butir
1.	Pemanasan	1	a
2.	Memilih siswa yang akan berperan	2	b, c
3.	Menyiapkan penontonyang akan Mengobservasi	1	d
4.	Mengatur panggung	1	e
5.	Permainan	1	f
6.	Diskusi dan Evaluasi	2	g, h
7.	Permainan berikutnya	3	i, j, k
8.	Diskusi lebih lanjut	3	l, m, n
9.	Generalisasi	1	o
Jumlah		15	

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Aspek Afektif Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1.	Keaktifan siswa terhadap <i>Role Playing</i>	1	4
2.	Minat belajar siswa terhadap <i>Role Playing</i>	2	3, 5
3.	Tanggungjawab siswa	1	2
4.	Kerjasama siswa	1	1
Jumlah		5 butir	

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siswa

No	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1.	Pemahaman siswa dalam bermain Peran	1	2
2.	Kecakapan siswa dalam bermain Peran	1	1

3.	Kerjasamadenganantarsiswa dalam bermain peran	2	4, 3
4.	Ekspresisiswadalambermain Peran	1	5
Jumlah		5 butir	

Dokumentasi

Instrumen dokumentasi merupakan pengumpulan datadan pengkajian terhadap dokumen tertulis yang tersedia untuk ditarik kesimpulan sebagai bahan penelitian. Hal ini dilakukan agar mendapatkan gambaran secara kongkret mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dokumen- dokumen tersebut dapat berupa hasil observasi, hasil tes, catatan lapangan dan foto yang memberikan gambaran kongkret mengenai kegiatan siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil dari lembar observasi aspek afektif siswa, aspek psikomotor siswa dan aktivitas guru pada saat mengajar menggunakan metode *Role Playing*. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil belajar/tes yang diperoleh siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi berupa lembar observasi aktivitas guru dalam mengajar menggunakan metode *Role Playing*, lembar observasi aspek afektif siswa, dan lembar observasi aspek psikomotor siswa.
2. Tes berupa data hasil tes setiap akhir siklus.
3. Dokumentasi berupa foto proses pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* berlangsung, catatan lapangan, hasil observasi, dan hasil tes setiap akhir siklus.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Proses analisis untuk data menurut Suharsimi Arikunto (2006: 235-238) adalah sebagai berikut.

1. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan ini yaitu: mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi, mengecek kelengkapan data yang diperlukan peneliti, serta mengecek macam isian data sesuai yang dikehendaki peneliti.

2. Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

Pada tahap ini, data yang telah diperoleh diolah dengan menerapkan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang telah direncanakan.

Pada penelitian ini, data atau informasi yang relevan terkait langsung dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang diolah sebagai bahan evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut;

- a. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dari hasil observasi

Data observasi berupa lembar observasi aspek afektif siswa, lembar observasi aspek psikomotor siswa, dan aktivitas guru dalam mengajar menggunakan metode *Role Playing* yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan sebagai hasil observasi akan dihitung. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui sejauh mana peningkatan yang dicapai dalam pembelajaran.

Hasil lembar observasi aspek afektif siswa dan lembar observasi aspek psikomotor siswa dikelompokkan ke dalam kategori sangat baik, baik, kurang, dan sangat rendah, akan digunakan rumus rentang nilai (range) dan lebar kelas (M. Ngalim Purwanto, 2009: 97-98).

1. Mencari R (*range*) terlebih dahulu dengan cara mengurangi skor maksimum dengan skor minimum.

$$\text{Range} = \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \quad (1)$$

2. Mencari banyaknya kelas interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{R}{I} + 1 \quad (2)$$

Keterangan:

R = *Range*

I = interval

1 = bilangan konstanta

Hasil belajar aspek afektif siswa yang diperoleh dari hasil perhitungan skor lembar observasi aspek afektif siswa akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik skoring digunakan pada lembar observasi aspek afektif. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

Pencapaian skor 16-20 = kategori sangat baik

Pencapaian skor 11-15 = kategori baik

Pencapaian skor 6-10 = kategori kurang

Pencapaian skor ≤ 5 = kategori sangat kurang

Sedangkan hasil belajar aspek psikomotor siswa diperoleh dari hasil perhitungan skor lembar observasi aspek psikomotor siswa

yang akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik skoring digunakan pada lembar observasi aspek psikomotor. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

- Pencapaian skor 16-20 = kategori sangat baik
- Pencapaian skor 11-15 = kategori baik
- Pencapaian skor 6-10 = kategori kurang
- Pencapaian skor ≤ 5 = kategori sangat kurang

Teknik skoring digunakan pada lembar observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran tersebut ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut:

- Pencapaian skor 46-60 = kategori sangat baik
- Pencapaian skor 31-35 = kategori baik
- Pencapaian skor 16-30 = kategori kurang
- Pencapaian skor ≤ 15 = kategori sangat kurang

b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

Data hasil belajar yang diperoleh berupa hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor. Hasil belajar kognitif yang diperoleh dari hasil tes yang diadakan pada setiap akhir siklus dengan skor total setiap siklusnya adalah 100. Hasil tes/penilaiandikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran PKN yang ditentukan oleh SD Negeri 1 Bengkalis, yaitu siswa dikatakan tuntas jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 dengan ketuntasan belajar 75% dari jumlah siswa. Selanjutnya, dilakukan perbandingan presentase nilai siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Menurut M. Ngalim Purwanto (2006:102) untuk menghitung ketuntasan adalah sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Siswa} = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa seluruhnya}} \times 100 \quad (3)$$

Selain menggunakan rumus di atas dalam menganalisa hasil belajar kognitif, maka diperlukan analisis deskriptif kuantitatif berupa nilai siklus I dan siklus berikutnya dari data siswa yang menjadi objek penelitian.

Kriteria Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terjadi perubahan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar PKN dengan indikator kenaikan nilai tes. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika lebih dari 75% siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh SD

Negeri 1 Bengkalis. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh SD Negeri 1 Bengkalis dalam mata pelajaran PKNyaitu jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

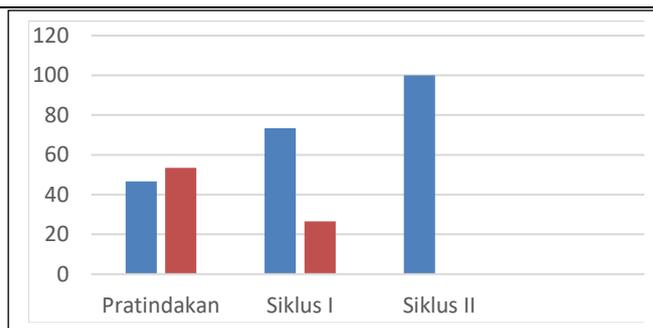
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat kemampuan belajar PKNsiswa dalam penelitian ini dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal tes PKNyang diadakan pada akhir masing-masing siklus. Terdapat 20 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa, baik pada siklus I, maupun siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar PKNsiswa Kelas VI C SD Negeri1 Bengkalisdapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran PKNsiswa Kelas VI C SD N Bengkalis

Tahap	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan	Ketidaktuntasan
Pra-tindakan	57,53	75	30	46,6%	53,4%
Siklus I	76,75	85	60	(73,4%)	(26,6%)
Siklus II	89	100	70	(100%)	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar PKN siswa Kelas VI C SD Negeri Bengkalis. Data awal sebelum adanya tindakan diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 62,50 dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 30 dengan ketuntasan sebesar 46,6% dan ketidaktuntasan 53,4%. Siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 76,75 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar (73,4%) dan ketidaktuntasan (26,6%). Siklus II diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 89 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 70 dengan ketuntasan sebesar 100%. Hasil belajar PKNsiswa mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 26,8% dari 46,6% menjadi 73,4%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,6% yakni dari73,4%menjadi100%.Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus I dapat diakumulasikan sebesar 53%. Diagram batang hasil belajar PKNsiswa Kelas VI C SD Negeri1 Bengkalisadalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Pencapaian KKM Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran PKNSiswa Kelas VI C SD N 1 Bengkalis

Menurut data hasil observasi aspek afektif siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan data hasil observasi aspek afektif siswa yang diperoleh pada siklus I, dan siklus II. Adapun peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Obsersi Aspek Afektif Siswa Kelas VI SDN Bengkalis pada Pembelajaran PKN

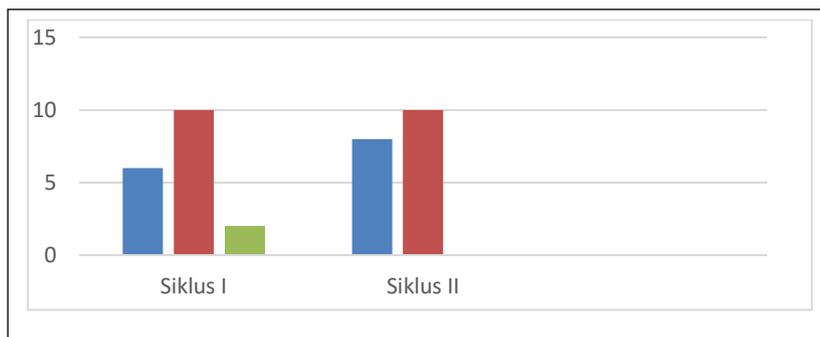
No.	Interval	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	16 – 20	6 (30%)	8 (40%)	Sangat Baik
2	11 – 15	10 (50%)	12 (60%)	Baik
3	6 – 10	4 (20%)	0	Kurang
4	≤ 5	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	

Aspek yang diamati:

1. Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya.
2. Melaksanakan tugas dengan tanggungjawab.
3. Menanyakan hal yang belum dimengerti.
4. Menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain.
5. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan sampai siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 6 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 8 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 40%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 10 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 50%, pada siklus II ada 12 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 60%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 10% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, siklus II tidak ada siswa yang

mendapat nilai kurang dari 5. Peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa pada pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Afektif Siswa Kelas VI C SD N 1 Bengkalis pada Pembelajaran PKN

Selain itu, berdasarkan data hasil observasi aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan data hasil observasi aspek psikomotor siswa yang diperoleh pada siklus I, dan siklus II. Adapun peningkatan hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VI SDN 1 Bengkalis pada Pembelajaran PKN

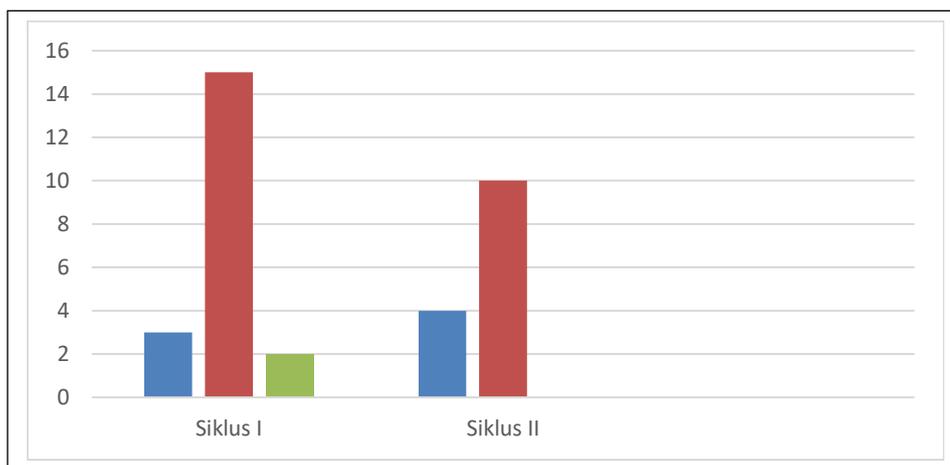
No.	InterVII	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	16 – 20	3 (15%)	4 (20%)	Sangat Baik
2	11 – 15	15 (75%)	16 (80%)	Baik
3	6 – 10	2 (10%)	0	Kurang
4	≤ 5	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	

Aspek yang diamati:

1. Menampilkan permainan drama dengan lebih baik.
2. Memosisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan.
3. Menunjukkan rasa senang berinteraksi dengan teman saat bermain peran.
4. Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran.
5. Menampilkan ekspresi saat bermain peran.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek psikomotor siswa pascatindakan siklus I, dan siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 15 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 3 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 15%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 4 siswa dari 20

siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 15 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 75%, pada siklus II adalah 16 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 80%, Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, dan siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5. Peningkatan hasil observasi aspek afektif siswa pada pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.

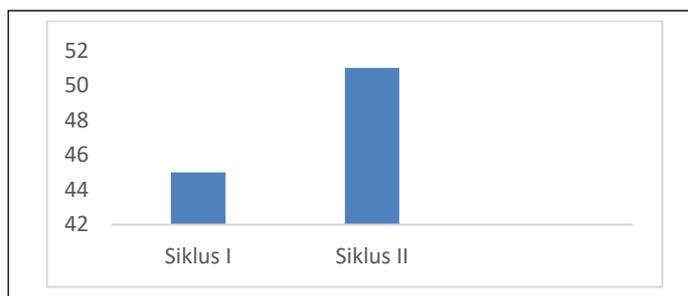


Gambar 4. Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa Kelas VI SDN 1 Bengkalis pada Pembelajaran PKN

Tabel 8. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran PKN menggunakan Metode *Role Playing*

Tahap	Jumlah Skor Indikator	Keterangan
Siklus I	45	Baik
Siklus II	51	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada siklus I jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 51 yang termasuk pada kategori sangat baik. Peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* pada siswa Kelas VI Negeri Bengkalis juga dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



Gambar5. Diagram Batang Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran PKN menggunakan Metode *Role Playing*

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal baru 20% siswa yang mencapai KKM. Berangkat dari temuan tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar PKN menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 26,8% dari 46,6% menjadi 73,4%. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa. Akan tetapi, peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan presentase siswa yang mencapai KKM belum mencapai $\geq 70\%$. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih dirasa kurang optimal dan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. Meskipun sudah berjalan sesuai perencanaan awal, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni: ada beberapa siswa yang belum memahami tahapan-tahapan metode *Role Playing*, siswa kurang terbuka dan mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan naskah dialog karena nampaknya beberapa siswa cenderung bingung membuat dialognya, siswa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama dan komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi dalam menentukan tempat penampilan drama supaya siswa merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya supaya siswa bisa lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. Peneliti menyiapkan naskah drama terlebih dahulu karena pada pertemuan I siklus I siswa kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama serta menyita waktu yang cukup lama. Selain itu, guru dan peneliti melakukan pendekatan dengan siswa sehingga siswa yang tadinya mengalami kesulitan dalam pembelajaran PKN mau terbuka dan mengungkapkan kepada guru. Hal ini dilakukan agar pembelajaran bisa optimal.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan sebesar 26,6% yakni dari 73,4% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 53,4%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama. Siswa juga lebih percaya diri berbaur dengan lawan jenis. Siswa juga nampak berantusias dan berekspresi dalam menghayati peran mereka masing-masing. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran PKN dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Hal tersebut, selaras dengan pendapat Roestiyah N. K (2001: 93) yang menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat lebih menarik sehingga siswa merasa lebih tertarik perhatiannya. Selain itu, siswa akan lebih aktif, baik yang menjadi penonton yang bertugas mengobservasi maupun siswa yang berperan bermain peran. Sejalan dengan pendapat tersebut, H. D. Sudjana (2005: 136) menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran PKN menunjukkan bahwa siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Siswa aktif secara fisik, terlihat pada saat siswa melakukan diskusi serta bermain peran pada saat pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan teori yang dikemukakan Piaget (Rita Eka Izzaty, 2008: 35) yang menyatakan bahwa tahap perkembangan siswa SD pada umumnya berada pada tahap operasi kongkret, dimana siswa akan lebih memahami suatu materi pelajaran apabila aktif secara fisik melakukan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Maslichah Asy'ari (2006: 38) menjelaskan bahwa anak usia pada masa kelas tinggi mempunyai karakteristik senang bermain secara berkelompok dan mempunyai rasa ingin tahu yang kuat terutama pada hal yang kongkret.

Berdasarkan hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 4 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 8 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 40%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 10 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 50%, pada siklus II ada 12 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 60% dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 4 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 3 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 15%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 4 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 15 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 75%, pada siklus II adalah 16 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 80%, dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, maupun siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran PKN menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 51 yang termasuk pada kategori sangat baik.

Hasil pengamatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKN menunjukkan peningkatan dan perbaikan. Hal ini dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai.

Hasil belajar PKN yang siswa peroleh dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu 18 siswa telah mencapai KKM atau 100% dari jumlah keseluruhan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai dengan tindakan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan dampak positif, karena penggunaan metode *Role Playing* dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk melaksanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKN perlu memperhatikan : (1) Agar siswa tidak kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama, maka perlu diberikan naskah drama kepada siswa terlebih dahulu sebelum pelaksanaan

Pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*; (2) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri, maka perlu diberikan kesibukan dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa; (3) Agar waktu pembelajaran PKN lebih efisien dan efektif, maka perlu melaksanakan langkah-langkah metode *Role Playing* secara utuh pada satu pertemuan saja (2x35 menit); (4) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru, maka perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharudin dan NurWahyuni. (2010). *Teori Belajardan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdikbud. (1975). *Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila atau P4*
- Depdiknas .2003. PermendiknasNo 20 Tahun 2003Tentang Sistim Pendidikan Nasional. Jakarta :Depdiknas
- Dimiyati dan mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Djodjo Suradisastra, dkk. (1991). *Pendidikan PKNIII*. Jakarta: Depdikbud.
- Dwi Siswoyo,dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2008). *CooperativeLearningAnalisisModelPembelajaran PKN* . Jakarta: Bumi Aksara.
- HamzahB.Uno.(2010).*ModelPembelajaranMenciptakanProsesBelajarMengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

-
- Hidayati.(2002).*PendidikanIlmuPengetahuanSosialdiSekolahDasar*.Yogyakarta: FIP UNY.
- H. D. Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- H. Sujati. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: FIP UNY.
- lim Wasliman dan M. Numan Somantri. (2005). *Portofolio dalam Pelajaran PKN*.Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- John W. Santrock. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kunandar.(2011).*LangkahMudahPenelitianTindakanKelasbagaiPengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa,E.2007.*KurikulumTingkatSatuanPendidikan*.Bandung:RemajaRosdakarya.
- M.NgalimPurwanto.(2003).*PsikologiPendidikan*.Bandung:PTRemajaRosdakarya.
- _____ (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- _____ (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Max Helly Waney. (1989). *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyono Tjokrodikaryo dan R. Soetjipto. (1980). *Metodologi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta Timur: New Aqua Press.
- Nana sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SinarBaru Algresindo.
- _____ (2006). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata.(2004).*LandasanPsikologiProsespendidikan*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi*, Jakarta, 2006.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

-
- Rusman. (2011). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarsono, S dkk. 2004. *Pendidikan Kewarganegaraan*. PT. Gramedia Pustaka. Utama
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Syaiful Bahri Jumarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala . (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penulis. (2007). *Model Silabus Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: PT Grasindo.
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Fokus Media
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Fokus Media