
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn KELAS IV TEMA PAHLAWAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI SD NEGERI 1 BENGKALIS

Suriyati AF

Guru SD Negeri 1 Bengkalis,
Bengkalis, Riau, Indonesia
e-mail: suryatiunang@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas IV C SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis; (2) mendeskripsikan langkah- langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV C SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV C SDN Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar PPKn. Secara produk hasil belajar PKN terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa mendapat nilai ≥ 70 yang diukur dengan soal tes pada akhir siklus. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar PKN

Kata kunci: hasil belajar PPKn, metode *role playing*

Abstract

This study aims to (1) find out whether the Role Playing method can be used to improve PPKn learning outcomes for class IV C students of SD Negeri 1 Bengkalis, Bengkalis Regency; (2) describe the steps for applying the Role Playing method in improving the learning outcomes of PPKn students in grade IV C of SD Negeri 1 Bengkalis, Bengkalis Regency. This type of research is Classroom Action Research (CAR), using the Kemmis and Taggart models. The results showed that the use of the Role Playing method in PPKn learning could improve the learning outcomes of PPKn students in class IV C of Bengkalis Elementary School, Bengkalis Regency. Based on the test results obtained by students at the end of each cycle, it shows an increase in PPKn learning outcomes. The product of PKN learning results can be seen from the increase in student learning outcomes and achieving success criteria, namely 75% of students get a value of ≥ 70 as measured by test questions at the end of the cycle. Based on the test results obtained by students at the end of each cycle, it shows an increase in PKN learning outcomes

Keywords: Civics learning outcomes, the method of role playing

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, berahklak 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 Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, karena sesuai dengan visi dan misi mata pelajaran PPKn yaitu mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah khususnya pada mata pelajaran PPKn 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

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 PPKn, sehingga daya nalar peserta didik tergolong rendah, peserta didik salah 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.

Problem lainnya juga nampak pada sebuah momen pembelajaran seringkali jika guru mengajukan pertanyaan pandangan yang terjadi nyaris selalu ada dua kondisi yang muncul yaitu ada siswa yang dengan mudah menjawab selalu yang itu-itu saja, sebaliknya banyak siswa yang selalu sulit untuk memberanikan menjawab pertanyaan yang diajukan. Hal lain lagi yang sering terlihat para siswa kurang terkondisi dalam keadaan bahwa tiap individu siswa memiliki peluang yang sama untuk dilibatkan secara aktif, seharusnya tidak melulu para siswa yang pandai saja yang aktif tetapi siswa lainnya pun dapat berperan lebih aktif dari biasanya. Untuk itu perlu dipikirkan model pembelajaran yang memungkinkan semua siswa aktif seperti beberapa model pengelompokan yang telah banyak kita kenal.

Model pembelajaran yang yang disajikan didominasi oleh guru melalui ceramah-ceramahnya menyampaikan sejumlah informasi atau materi pelajaran yang sudah disusun secara sistematis, dilanjutkan dengan pemberian tugas baik secara individu maupun kelompok, ini mengkondisikan siswa dalam tingkat partisipasi yang rendah serta siswa sering berada dalam situasi "tertekan" yang berakibat pada tidak optimalnya pemusatan perhatian pada kemampuan yang harus dikuasainya menjadi rendah termasuk juga aktivitas belajar yang kurang menantang siswa untuk melakukan kerja yang maksimal

Untuk itulah diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong terciptanya pembelajaran PPKn dalam hal ini yang berkualitas yang berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pelajaran PPKn.

Dengan demikian, peran guru dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi. Rendahnya hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 1 Bengkalis merupakan 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*.

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 PPKn.

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 PPKn Kelas IV mengenai sikap mencerminkan nilai-nilai Pancasila pada pahlawan. Hal tersebut sesuai hasil observasi bahwa materi yang dianggap sulit yaitu menemukan sikap pahlawan yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Karena keterbatasan waktu maka penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada materi menjelaskan nilai-nilai Pancasila yang dimiliki pahlawan Indonesia.

Dalam memahami materi mengenai nilai-nilai Pancasila yang dimiliki pahlawan Indonesia 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 PPKn, maka siswa yang menjadi penonton dapat melihat kembali apa yang dilakukan tokoh dalam mempertahankan daerahnya masing-masing, bagaimana sikapnya terhadap warganya sendiri, apa yang dilakukan warganya dalam menjaga keutuhan wilayahnya sendiri 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 nilai-nilai Pancasila yang dimiliki pahlawan Indonesia 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 (*Role Playing*). 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 PPKn dengan bermain peran (*Role Playing*), siswa akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar tercapai. Hal ini, sesuai dengan proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa pada aspek KD 4. Kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, metode pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

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

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas IV Tema Pahlawan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Di SD Negeri 1 Bengkalis".

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan terhadap siswa kelas IV 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 pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”(Arikunto, dkk, 2006). Hal ini, selaras dengan pendapat Hopkins (Sujati, 2000) 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.

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 mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran dengan *Role Playing*. Soal tes pada siklus I dibuat peneliti dengan *expert judgment*. Soal tes pada siklus II dan dibuat peneliti dengan analisa berdasarkan pengalaman pada soal tes siklus I dan validator materi yaitu guru kelas IVC SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis.

2. Observasi

Observasi ialah teknik pengumpulan data dengan cara pemusatan perhatian setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2011). Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran PKN dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berlangsung. Observasi ini dilaksanakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran dengan *Role Playing* dan partisipasi atau keterlibatan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi merupakan pengumpulan data dan 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. Dokumentasi 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;

1. 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 (Purwanto, 2009).

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

$$range = skor\ maksimum - skor\ minimum \quad (1)$$

- b. Mencari banyaknya kelas interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

2. 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/penilaian dikonsultasikan 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. Ngalm Purwanto (2006) untuk menghitung ketuntasan adalah sebagai berikut.

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

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.

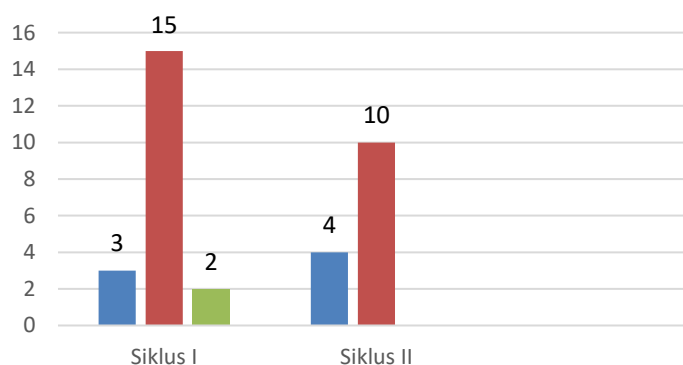
Kriteria Keberhasilan

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 PKN yaitu jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

$$\frac{\text{Banyak Siswa yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa Seluruhnya}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

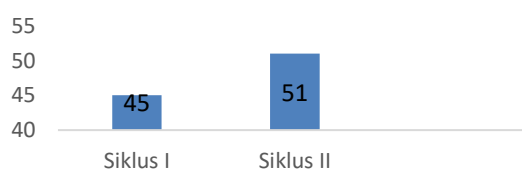
Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal baru 20% siswa yang mencapai KKM. Berangkat dari temuan tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar PKN menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 26,8% dari 46,6% menjadi 73,4%. Hal ini membuktikan bahwa 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.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Observasi Aspek Psikomotor Siswa

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%.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran PKN menggunakan Metode *Role Playing*

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

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IVC di SD Negeri 1 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Secara produk hasil belajar PKN terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa mendapat nilai ≥ 70 yang diukur dengan soal tes pada akhir siklus. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar PKN. Pada siklus I rata-rata kelas yaitu 76,33 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 60 dengan ketuntasan sebesar 73,4%. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil dengan rata-rata kelas yaitu 89 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 70 dengan ketuntasan ketuntasan sebesar 100%. Berdasarkan hasil tes pascatindakan ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 26,8% dari 46,6% menjadi 73,4%, dari tes pascatindakan ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 54,3% dari 46,6% menjadi 100%.

Metode *Role Playing* dapat meningkatkan aspek afektif siswa. Berdasarkan hasil observasi aspek afektif siswa pascatindakan sampai siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 30 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 9 siswa dari 30 siswa, jika dipersentase 30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 12 siswa dari 30 siswa, jika dipersentase 40%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 15 siswa dari 30 siswa, jika dipersentase 50%, pada siklus II ada 18 siswa dari 30 siswa, jika dipersentase 60%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 3 siswa dari 30 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.

Berdasarkan tabel hasil observasi aspek psikomotor siswa pascatindakan siklus I, dan siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi diikuti oleh 30 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 pada siklus I adalah 5 siswa dari 30 siswa, jika dipersentase 15%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 6 siswa dari 30 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 22 siswa dari 30 siswa, jika dipersentase 75%, pada siklus II adalah 24 siswa dari 30 siswa, jika dipersentase 80%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 3 siswa dari 30 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 6.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas dan sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta guru juga lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru disarankan untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKN tidak hanya pada materi peran Indonesia pada era global saja, tetapi juga pada materi yang lainnya yang sesuai dengan karakteristik metode *Role Playing* sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

2. Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKN dapat menciptakan pembelajaran PKN yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami. Akan tetapi, sebaiknya pada waktu penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran PKN, naskah drama dibagikan pada hari sebelum penampilan drama supaya siswa yang berperan dapat menghafal terlebih dahulu sehingga lebih menjiwai karakter tokoh yang diperankan, memakai kostum bagi siswa yang berperan agar lebih menarik serta mengusahakan mendekati pada kenyataannya.

3. Pemerintah

Kepada pihak terkait kebijakan dan perancang kurikulum, metode pembelajaran yang variatif pada pembelajaran PKN yang menekankan pada peningkatan hasil belajar PKN siswa agar terus dikembangkan sehingga dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Kepada peneliti berikutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian ini ke sekolah dasar lainnya serta lebih mempertimbangkan waktu yang tepat

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharudin dan Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas.2003. Permendiknas No 20 Tahun 2003 Tentang Sistim Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djodjo Suradisastra, dkk. (1991). *Pendidikan PPKN III*. Jakarta: Depdikbud.
- Dwi Siswoyo,dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatini dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. 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 PPKN*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- John W. Santrock. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- M. Ngali Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- _____. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Maslichah Asy'ari. (2013). *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: Sinar Baru Algresindo.
- _____. (2013). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- 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. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Aqib. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya