
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PKN DI KELAS V SD NEGERI 21 BENGKALIS

Abdul Rahman
Guru SD Negeri 21 Bengkalis
Bengkalis, Riau, Indonesia
e-mail: abdulrahman@ymail.co.id

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkalis masih rendah, penyebabnya adalah metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran PKn. Atas dasar tersebut maka penulis mengadakan penelitian pada bidang studi PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan bermain peran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil berupa nilai yang didapat siswa, yaitu nilai pada siklus I berdasarkan dari penilaian hasil dengan rata-rata adalah 6,96. Sedangkan nilai pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 8,57. Pada tahap perencanaan pembelajaran, kemampuan guru merancang perencanaan pembelajaran semakin meningkat. Hal ini tercermin dari (1) rencana pembelajaran telah mencakup hal-hal yang menjadi dasar penyusunan perencanaan, (2) rencana pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dengan memperhatikan minat dan kebutuhan siswa, (3) rencana pembelajaran telah memuat tugas-tugas pembelajaran secara jelas dan rinci yang mendukung pencapaian tujuan.

Kata kunci: bermain peran, pembelajaran PKn

Abstract

Based on the preliminary study, information was obtained that the role playing ability of class V students of SD Negeri 21 Bengkalis was still low, the reason for this was that this method was rarely used in PKn learning. On this basis, the authors conducted research on the field of Civics studies by using the role playing method. The results showed that there was an increase in students' abilities in learning by using role playing. This is indicated by the increase in results in the form of values obtained by students, namely the value in the first cycle based on the results of the assessment with an average of 6.96. While the value of the implementation of learning in the second cycle has increased namely 8.57. At the planning stage of learning, the ability of teachers to design learning plans increases. This is reflected in (1) the learning plan includes matters that form the basis of planning, (2) the learning plan is prepared based on the curriculum of the education unit level by paying attention to the interests and needs of students, (3) the learning plan clear and detailed support for achieving goals..

Keywords: role playing, PKn learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dalam mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar (SD) telah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah. Usaha-usaha tersebut antara lain adalah menatar guru-guru SD dengan berbagai jenis kegiatan, pengadaan buku-buku sumber, penyempurnaan dan pemanfaatan kurikulum, melakukan penyempurnaan sarana dan prasarana sekolah, mengadakan kegiatan-kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), dan

lain-lainnya. Namun usaha-usaha tersebut belum terlaksana sepenuhnya di sekolah dasar karna masih banyaknya guru-guru yang mengajar secara konvensional dalam pembelajaran. seperti guru monoton dalam mengajar, tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih menggunakan metode ceramah.

Menurut Depdikbud (1997:1) usaha tersebut belum berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Masih banyak guru yang mengajar secara klasikal, 2) Kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru, 3) Mengutamakan menghafal pengetahuan dan rumus-rumus daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang, 4) Sedikitnya kesepadanan bahan pengajaran dengan metode dan kemampuan setiap siswa, 5) Hasil belajar rendah, kemampuan memecahkan masalah rendah berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh, dan 6) Lingkungan kelas yang bising menyulitkan untuk komunikasi dan belajar yang memerlukan pemikiran”.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang telah ditemukan di atas, guru akan menemukan permasalahan yang sama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Untuk itu dalam proses pembelajaran PKn diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus di miliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam PKn adalah metode Bermain Peran. Alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Syaiful (2008) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa."

Oemar (2003) menyatakan "Bermain Peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas".

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran PKn yang peneliti amati di SD Negeri 21 Bengkalis guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, akibatnya pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat belajar siswa. Tuntutan pembelajaran PKn, guru seharusnya menggunakan metode yang yang menuntut sikap afektif siswa seperti metode bermain peran. Sedangkan guru jarang menggunakan metode bermain peran sehingga sikap afektif belum tertanam dalam diri siswa. Peneliti mencobakan di kelas V semester II, dengan standar kompetensi Memahami kebebasan berorganisasi dengan kompetensi dasar Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah Metode bermain peran. Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa: 1) Dalam Bermain Peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, 2) bermain peran memungkinkan dan memperkenankan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peninjauan langsung dalam kelas saat pembelajaran PKn di SD Negeri 21 Bengkalis, terbukti

bahwa pelaksanaan pembelajaran yang di lakukan guru dominan dengan metode berceramah, sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal. Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD Negeri 21 Bengkalis”.

METODE

Prosedur Penelitian

1. Studi Pendahuluan/ Refleksi Awal

Peneliti melakukan studi pendahuluan berupa observasi awal terhadap pembelajaran PKn di kelas V SD. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan siswa berkaitan dengan pembelajaran PKn di kelas V SD.

Studi pendahuluan dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar dalam pelajaran PKn yang sudah dilakukan selama ini. Dari hasil, studi pendahuluan diidentifikasi masalah pembelajaran PKn di kelas V SD Setelah diidentifikasi, diadakan diskusi dan negosiasi antara peneliti dan guru kelas V dan kepala sekolah berkaitan dengan kemungkinan dilaksanakannya penelitian tindakan untuk mengoptimalkan pembelajaran PKn di kelas V dengan menggunakan metode bermain peran.

Peneliti dan guru merumuskan permasalahan yang akan diangkat sebagai permasalahan penelitian, yakni melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Penyusunan Rancangan Tindakan/ Perencanaan

Sesuai dengan rumusan masalah hasil studi pendahuluan, peneliti membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan itu berupa pembelajaran yang dengan menggunakan metode bermain peran. Kegiatan itu dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan pembelajaran metode bermain peran, yaitu dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyusun rancangan pembelajaran. Hal ini meliputi tujuan pembelajaran, memilih dan menetapkan materi, kegiatan belajar mengajar, melakukan persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, serta evaluasi bermain peran.
- b. Menyusun alat perekam data berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.
- c. Mendiskusikan dengan guru kelas tentang tata cara pengumpulan data dalam pelaksanaan observasi saat kegiatan dilakukan, agar tidak terjadi penyimpangan dalam pengambilan data.

3. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

a. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dimulai dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan dilakukan oleh peneliti sebagai guru praktisi dan guru kelas sebagai observer didampingi teman sejawat. Praktisi melakukan kegiatan pembelajaran di kelas berupa kegiatan interaksi antara guru dan siswa, dan antara siswa dengan siswa. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Peneliti sebagai guru praktisi melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang dibuat.
- 2) Observer melakukan pengamatan dengan menggunakan format observasi, format catatan lapangan yang terdapat dalam lampiran.
- 3) Peneliti dan guru melakukan diskusi terhadap tindakan yang dilakukan, kemudian melakukan refleksi. Hasilnya dimanfaatkan untuk perbaikan atau penyempurnaan selanjutnya.

Tahap pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam dua siklus. Fokus tindakan pada setiap siklus berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sesuai dengan langkah-langkahnya.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Dengan mengikuti langkah-langkah metode bermain peran dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilakukan secara intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan oleh observer pada waktu guru praktisi melaksanakan tindakan pembelajaran. Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah dengan menggunakan metode bermain peran.

Dalam kegiatan ini peneliti dan guru kelas berusaha mengenal, merekam dan mendokumentasikan semua indikator dari proses hasil perubahan yang terjadi, baik yang disebabkan oleh tindakan terencana maupun dampak intervensi dalam pembelajaran. Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah dengan metode bermain peran. Keseluruhan hasil pengamatan direkap dalam bentuk lembaran observasi.

Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus I sampai dengan siklus II pengamatan yang dilakukan pada satu siklus dapat mempengaruhi penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi

Refleksi diadakan setiap satu kali tindakan berakhir. Dalam tahap ini peneliti dan observer mengadakan diskusi terhadap tindakan yang baru dilakukan. Hal-hal yang akan didiskusikan adalah menganalisa tindakan yang baru dilaksanakan, mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, serta melakukan intervensi, pemaknaan, dan penyimpulan data yang diperoleh. Hasil refleksi bersama ini dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya. Selain itu, hasil kegiatan refleksi setiap tindakan digunakan untuk menyusun simpulan terhadap hasil tindakan I dan II.

Data dan Sumber Data

Data Penelitian

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri SD Negeri 21 Bengkalis. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang berupa informasi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan prilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi belajar mengajar antara guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran
2. .Evaluasi pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran baik yang berupa evaluasi proses maupun evaluasi hasil

Sumber Data

Sumber data penelitian adalah proses kegiatan belajar mengajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, Kegiatan evaluasi pembelajaran, prilaku guru dan siswa sewaktu kegiatan belajar mengajar. Data diperoleh dari subjek terteliti, yakni guru dan siswa kelas V SD Negeri SD Negeri 21 Bengkalis.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan, lembar observasi, wawancara dan hasil tes. Untuk masing-masingnya diuraikan sebagai berikut: Pada dasarnya berupa paparan tentang latar pengamatan terhadap tindakan praktis sewaktu pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Unsur-unsur yang diamati dalam pelaksanaan mengacu pada apa yang tertera pada butir-butir lembar observasi. Di samping itu, juga memuat rancangan refleksi berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dengan cara observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan berpedoman pada lembar-lembar observasi penulis mengamati apa yang terjadi pada proses pembelajaran. Unsur-unsur yang menjadi butir-butir sasaran pengamatan bila terjadi dalam proses pembelajaran ditandai dengan memberikan ceklis pada kolom "tidak" akan dituliskan setelah berakhirnya proses pembelajaran. Peneliti berperan sebagai praktisi. Maksudnya yang akan melaksanakan proses belajar mengajar dalam penelitian ini, dan guru sebagai obsever maksudnya pengamat berada di luar aktivitas tetapi masih berada dalam setting peneliti.

Wawancara digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi di kelas baik dari unsur guru, maupun unsur siswa. Wawancara dilakukan kepada guru yang melakukan tindakan intervensi langsung di kelas, terutama yang berkaitan dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil diskusi ini digunakan sebagai bahan untuk perbaikan perencanaan dan pelaksanaan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk memperoleh data berkaitan dengan proses belajar mengajar berlangsung.

Tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas terutama dalam butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri, yang juga berperan sebagai perencana, peneliti sebagai praktisi dan juga sebagai pelaksana. Peneliti sebagai instrumen utama bertugas menyaring, menilai, menyimpulkan dan memutuskan data yang digunakan.

Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif yang ditawarkan oleh Miles dan Huberman (dalam Ritawati 2008:77-78) yakni analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir pengumpulan data atau Verifikasi. Tahap analisi yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan. Tahap analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Menelaah data yang terkumpul baik melalui observasi, pencatatan, dengan melakukan proses transkripsi hasil pengamatan, penelitian dan pemilahan data. Seperti mengelompokkan data pada siklus satu, dua, dan seterusnya. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan.
2. Mereduksi data meliputi kategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang terkumpul diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus. Data yang telah dipisah-pisahkan tersebut lalu diseleksi mana yang tidak relevan, data yang relevan dianalisis, dan tidak relevan dibuang.
3. Penyajian data dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang sudah direduksi. Data tersebut mula-mula disajikan terpisah, tetapi setelah tindakan terakhir direduksi, keseluruhan data tindakan dirangkum dan disajikan secara terpadu sehingga diperoleh sajian tunggal berdasarkan fokus pembelajaran PKn dengan metode bermain peran.

4. Mengumpulkan hasil penelitian. Kegiatan ini merupakan penyimpulan akhir penguta penelitian, diikuti dengan kegiatan triangulasi atau pengujian temuan penelitian. Kegiatan triangulasi dilakukan dengan cara: Peninjauan kembali catatan lapangan, dan bertukar pikiran dengan ahli, teman sejawat, dan guru.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Adapun kriteria keberhasilan setiap tindakan menurut Megawati (2004:55) adalah sebagai berikut: 1) Hasil observasi guru dan siswa telah menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana yang ditetapkan, 2) Hasil soal latihan telah menunjukkan bahwa dua pertiga dari siswa yang ada telah menjawab pertanyaan dengan baik, 3) Hasil tes terakhir dari semua subjek telah memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 80 %, 4) Hasil wawancara telah memberikan informasi bahwa siswa senang mengikuti pelajaran.

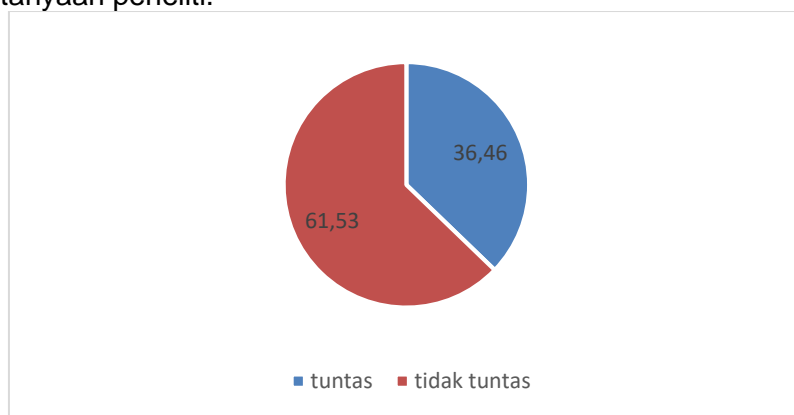
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dilakukan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas. Pembahasannya adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 21 Bengkalis. Dari fokus bahasan tersebut kemudian dibahas implikasi hasil penelitian bagi pengembangan pembelajaran PKn.

Pembahasan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan cepat.

Berdasarkan hasil catatan lapangan dan diskusi peneliti dengan teman kolaborator diatas penyebab dari adanya siswa yang belum dapat memahami materi dengan baik. Dan menurut guru kelas V tersebut, peneliti kurang membimbing siswa dalam berdiskusi dan peneliti hanya menunjuk siswa-siswa yang dirasa dapat menjawab pertanyaan peneliti.



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Dari analisis penelitian siklus I nilai rata-rata kelas baru mencapai 6,96. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka direncanakan untuk melakukan siklus II. Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman Natawijaya (dalam Rosna, 2006:43) “ Belajar adalah proses pembinaan yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi

lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.” Dalam belajar siswa banyak memperoleh dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Yang belajar adalah anak didik atau siswa yang secara individu atau kelompok mengikuti proses pembelajaran dalam suasana tertentu.

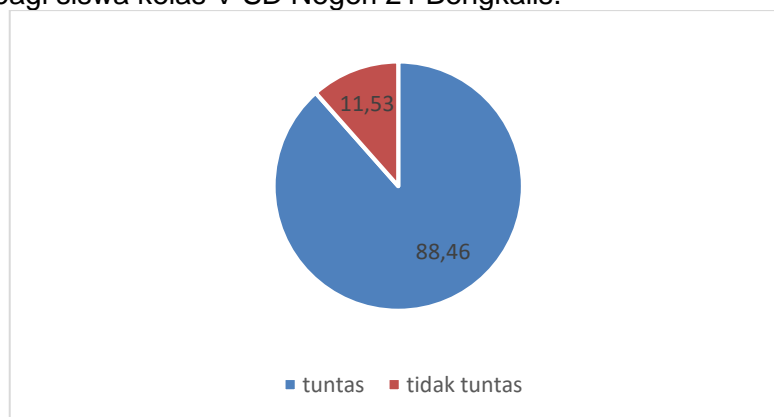
Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar potensi memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran.

Peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah “Mengetahui setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.”

Pembahasan Siklus II

Pembelajaran tentang pemilihan ketua kelas dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik, walau masih ada beberapa orang siswa yang belum dapat menyelesaikan soal yang diberikan dengan baik. Cara guru dalam membimbing siswa berdiskusi sudah cukup merata. Begitu juga dalam hal menunjuk siswa untuk melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, juga sudah merata di seluruh siswa.

Dari hasil analisis penelitian siklus II sudah mencapai 85,7 % dan nilai rata-rata kelas 8,57 Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pemilihan ketua kelas dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkalis.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

Pembelajaran yang disajikan guru pada siklus II sangat baik. Pada proses pembelajaran guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi bersama dan bertanya tentang permasalahan yang tidak dimengerti siswa. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi yang menyenangkan untuk belajar.

Untuk mencapai hal tersebut sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam memahami sesuatu dengan cara sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Karena guru bertugas membelajarkan siswa. Untuk membelajarkan siswa tersebut guru haruslah menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal kreatifitas, kerjasama dalam kelompok, pemecahan masalah maupun pergaulan dalam kehidupan sosialnya.

Dalam pelaksanaan metode bermain peran ini, guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing kelompok memainkan peranan yang sama, yaitu sebagai tokoh yang ada dalam skenario cerita

Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran bermain peran dan penilaian hasil tes akhir berupa lembaran soal yang dibagikan. Dengan menggunakan metode ini, siswa sudah mulai cenderung untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi dengan menggunakan metode bermain peran ini, nantinya guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai yang tertinggi.

Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 6,96 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 8,57. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 21 Bengkalis. Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Azis Toyibin, dkk, 1997. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- _____, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- _____, 2004. *Badan Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Harun R dan Mansur. 2007. *penilaian hasil belajar*. Bandung: CV Wacana Prima
- M. ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- _____, 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nuryani R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas negeri malang.
- Oemar Hamalik. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

_____, 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara

_____, 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ritawati Mahyuddin, dkk. 2008. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP

Rochman Natawijaya. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Debdikbud

Syaiful Bahri Djamarah, dkk. 2006. *Strategi Belajar Menajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Udin S. Winataputra, dkk. 2006. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka: Jakarta

Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Zahara Djafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang: Fip UNP