PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh
JANUARDI
NIM : F34211692

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD

Januardi, Mastar Asran , Budiman Tampubolon.
PGSD, FKIP , Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email : Ardheemarley@yahoo.com

Abstrak : Masalah umum dalam penelitian ini adalah "Apakah dengan menggunakan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara?". Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan sifat penelitian kolaboratif.
Hasil rata-rata menyusun rencana pelaksanaan pembelajaraan pada siklus I 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,37 (baik) pada siklus II. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran rata-rata total pada siklus I 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,53 (baik sekali). Hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata nilai 60 (baik) meningkat menjadi 73,57 (tinggi).

Kata Kunci : Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, bermain peran dan hasil belajar

Abstract : A common problem in this study is " Does using the method of Role Playing in Citizenship Education learning can improve student learning outcomes Elementary School fifth grade 18 Simpang Hilir Regency North Kayong ? " . The purpose of this study is to obtain information and describe the improvement of student learning outcomes by using the method of playing a role in Citizenship Education learning can improve student learning outcomes Elementary School fifth grade 18 Simpang Hilir Regency North Kayong . The method used in this research is descriptive method with this type of research is Classroom Action Research (CAR) and the nature of collaborative research.
The average yield learning implementation plan in cycle I to 2,67 (good) in cycle II. The ability of teachers to implement learning on average total cycle I 2,67 (good) increased to 3,53 (excellent). Student

learning outcomes in cycle I with an average value of 60 (good) increased to 73,57 (high).

Keywords : Learning Citizenship Education , Role Playing and Learning Citizenship Education

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.Melihat pentingnya pendidikan dalam pembentukan karakter bangsa dan sumber daya manusia yang baik,maka peningkatan mutu pendidkan menjadi suatu hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan dan berjenjang. Jika berbicara tentang peningkatan mutu pendidikan tentunya hal itu tidak akan terlepas dari masalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang diterapkan di lembaga-lembaga pendidikan kita selama ini sebagian besar masih menggunakan cara-cara yang lama dalam menyampaikan materi pelajaaran.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah bagaimana guru bisa menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan menggairahkan bagi peserta didik. Akibatnya proses pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak akan bermakna bagi peserta didik. Hal ini dapat disebabkan karena guru tidak membuat perangkat pembelajaran seperti, program tahunan, program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan saat mengajar , guru tidak pernah menggunakan metode yang tepat dn tidak menggunakan media pembelajaran. Sebagai seorang guru peneliti mengakui masih banyak terdapat kesalahan – kesalahan dalam menyampaikan materi pelajaran yang memungkinkan siswa lebih berperan aktif dalam menggali dan merasa senang dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa disebabkan kelemahan guru mengajar mata Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga nilai rata-rata siswa kelas V SDN 18 Simpang Hilir hanya 53,00.

Pembelajaran merupakan pusat kegiatan belajar mengajar, yang terdiri dari guru dan siswa, yang bermuara pada pematangan intelektual, kedewasaan emosional, ketinggian spiritual, kecakapan hidup, dan keagungan moral. Sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk menjalani rutinitas pembelajaran setiap hari. Bahkan, dalam ekstra kurikuler pun, pembelajaran masih terus berlangsung.

Diharapkan guru menggunakan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Untuk memperbaiki kinerja saya selama ini dalam mengajar atau dalam menyampaikan materi pelajaran, Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka saya menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran *(Role playing)* pada mata pelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di kelas V Sekolah Dasar. Sebuah pendekatan yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahamannya. Berdasarkan hal tersebut, saya akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 SImpang Hilir Kabupaten Kayong Utara ".

Berdasarkan latar belakang yang telah saya kemukakan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : " Apakah dengan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara? " . Dari masalah umum di atas , agar lebih dapat diamati proses pembelajarannya maka dirumuskan dalam sub-sub masalah berikut : (1) Bagaimana kemampuan guru dalam membuat RPP metode barmain peran dengan materi sikap untuk tetap menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara ? (2) Bagaimana kemampuan guru dalam mengajar dengan menggunakan metode bermain peran dengan materi sikap untuk tetap menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara ? (3) Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran dengan materi Sikap untuk Tetap Menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah : (1) Untuk medeskripsikan peningkatan kemampuan guru dalam membuat RPP menggunakan metode bermain peran dengan materi Sikap Untuk tetap Menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. (2) Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan guru dalam mengajar dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.(3) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dengan materi Sikap Untuk Tetap Menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas V Sekolah dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

Harapan dan tujuan para penyelenggara pendidikan khususnya pada tingkat sekolah dasar adalah agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).Untuk memberi pemahaman yang dalam tentang NKRI kita perlu meningkatkan komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki keterkaitan yang erat dengan apa yang telah diuraikan diatas, hal ini sesuai dengan pa yang telah di ungkapkan oleh Ahmad Susanto (2013: 224), yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Uraian tersebut di atas diperkuat dengan pernyataan dari Sudjana yang berpendapat bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi UUD 1945.

Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan yaitu ; 1)Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan ; 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi ; 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya ; 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan pengajar agar proses belajar dan mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkapn ilmu dari tenaga pendidik tersebut denganmudah.

Manfaat media pembelajaran adalah : (a) Mengarahkan proses pembelajaran pada tujuan pembelajaran. (b) Menghilangkan dinding pemisah antara guru-siswa. (c) Menggali dan memanfaatkan potensi siswa . (d) Menjalin kemitraan guru-siswa. (e) Mempermudah menyerap informasi. (f) Suasana menyenangkan "*fun*".

Menurut Sobry Sutikno (2013: 91-101), ada beberapa macam metode yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran, antara lain berikut ini: (a) Metode ceramah. (b) Metode tanya jawab (c) Metode diskusi. (d) Metode demonstrasi. (e) Metode kisah/cerita. (f) Metode simulasi (bermain peran) (g) Metode karya wisata (h) Metode tutorial (i) Metode suri teladan (j) *Team teaching* (k) Metode kerja kelompok (l) Metode penugasan (m) Curah pendapat (*Brain storming*) (n) Metode latihan (o) Metode praktek lapangan (p) Metode simposium (q) Metode pembelajaran dengan modul (r) Metode Eksperimen (s) Metode permainan (*games*).

Metode bermain peran adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan lebih dulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial. Menurut Zifana (2010), metode *role play* digunakan apabila pelajaran yang dimaksudkan untuk: (a) Menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena lebih jelas dan dihayati

oleh anak. (b) Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis . (c) Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Menurut Zifana (2010), metode *role play* digunakan apabila pelajaran yang dimaksudkan untuk: (a) Menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena lebih jelas dan dihayati oleh anak. (b) Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis. (c) Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Kelebihan metode bermain peran antara lain : (1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. (4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dand apat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. (5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja. Kelemahan metode bermain peran antara lain : (1) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya. (2) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. (3) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai. (3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Berikut ini adalah langkah-langkah metode bermain peran : (1) Bila metode sosiodrama baru diterapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu, kemudian secara sederhana dimainkan di depan kelas.(2) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan diperankan tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan.(3) Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa sehingga benar-benar bisa membangun interaksi yang lebih menarik.(4) Setelah sosiodrama itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton (siswa yang mengamati) ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai sosiodrama yang dimainkan. Sosiodrama dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu. (5) Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan kesesuaian jalannya sosiodrama dengan materi yang sedang dibicarakan.(6) Guru menerima semua masukan, dari siswa dan memberikan simpulan yang tepat dari pengilustrasian materi melalui metode

sosiodrama tersebut.(7) Menyelaraskan pemahaman konsep yang dijelaskan dalam pemecahan masalah/soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Menurut Ahmad Susanto (2013: 5) secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.Kingsley (dalam Ahmad Susanto, 2013: 3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu : (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Djamarah dan Zain (2002) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 3) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu : (a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.(b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunal (1993) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 5), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Hasil belajar yang terjadi pada siswa menurut Ahmad Susanto (2013: 6) meliputi pemahaham konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Berikut adalah penjelasan singkatnya : (a) Pemahaman Konsep (b) Menurut Bloom (1979) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 6), pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.(b) Keteranpilan Proses .Menurut Usman dan Setiawati (1993) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 9), mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. (c) Sikap Siswa .Menurut Lagne (1998) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 10), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik.

Menurut Wasliman (2007) dalam (Ahmad susanto, 2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, bai faktor internal maupun faktor eksternal. (a) Faktor internal. Merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.(b) Faktor eksternal .Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

METODE

Dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan

fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya. Menurut Muktahar (2013 : 9), metode penelitian deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu.

Metode deskriptif dalam Hadari Nawawi (2007: 67) dapat diartikan Sebagai ”prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain–lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagainya”.Dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 18 Simpang Hilir Kayong Utara.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 18 Simpang Hilir Kayong Utara.Suharsimi Arikunto (2006: 3) dalam Iskandar (2012: 21) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersamaan. Kunandar (2008) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suuatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran di kelasnya. Hopkins (1993) dalam Wiraatmadja (2007: 11) mengartikan penelitian tindakan kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi membantu pencapaian tujuan ilmu social dan ilmu pendidikan dengan kerjasama dalam kerangkaa etika yang disepakati bersama.Penelitian ini bersifat kolaboratif yaitu kerjasama guru dan peneliti untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Menurut Iskandar (2009: 26) Penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaborasi adalah dalam pengertian usulan harus secara jelas menggambarkan peranan dan intensitas masing-masing anggota pada setiap kegiatan penelitian yang dilakukan.

Prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.Prosedur atau langkah-langkah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang harus dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) Perencanaan tindakan merupakan yang menjelaskan apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan itu dilakukan. Perencanaan pada siklus pertama harus berdasarkan pada identifikasi masalah yang dilakukan pada pra penelitian tindakan kelas.(2) Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini merupakan implementasi dari semua rencana tindakan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan dalam kelas adalah realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan.(3) Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses dan hasil yang dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti.(4) Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengkaji dan memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan/observas tindakan. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Dalam proses pengkajian data ini dimungkinkan untuk melibatkan kolaborator.Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri

18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.Subjek penelitian guru selaku peneliti yang melaksanakan pembelajaran. dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara yang berjumlah 14 orang dengan siswa laki-laki berjumlah 9 orang dan siswa perempuan berjumlah 5 orang.

Sumber data yang diidentifikasi adalah Sumber data adalah guru. Dan siswa sebagai kumpulan individu atau kelompok karena merekalah yang secara logis dan tradisional akan menampilkan perubahan yang terjadi karena penerapan tindakan.Data dan Sumber data yang terdapat pada penelitian ini adalah data kemampuan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (IPKG I),data kemampuan guru melaksanakan pembelajaran (IPKG II) dan data hasil belajar siswa.Dalam setiap kegiatan penelitian diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat agar diperoleh data yang relevan dengan masalah yang diteliti. Dalam usaha pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpul data, antara lain : (a) Teknik observasi langsung,teknik ini merupakan cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan mengenai perilaku yang terjadi dalam proses pembelajaran.(b) Teknik pengukuran,t eknik pengukuran digunakan untuk mendapat data hasil penelitian dengan menggunakan alat pengukur berupa instrumen penilaian kinerja guru atau IPKG I, instrumen penilaian kinerja guru atau IPKG 2 dan hasil tes evaluasi siswa.Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah (1) lembar observasi berupa IPKG I dan IPKG II saat melaksanakan pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 18 Simpang Hilir Kayong Utara. (2) Tes merupakan alat pengumpul data pada tehnik pengukuran untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran struktur daun dengan menggunakan media realia Adapun jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis.Data yang terkumpul dan dianalisis dengan membuat tabulasi persentase. Daftar skor dengan mengelompokkan atau menghitung jumlah nilai yang sama, persentase dan skor rata-rata. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel. Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk menjawab sub masalah 1 tentang peningkatan kemampuan guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran penjumlahan, data diambil dengan perhitungan rata-rata skor

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan sesuai jadwal pelajaran sekolah yaitu 03 September 2013.Kemampuan guru dalam menyusun dalam menyusun dab melaksanakan pembelajaran serta nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Kemampuan Guru Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

NO	Aspek yang Diamati	SKOR	
		Siklus I	Siklus II
A	Perumusan Tujuan Pembelajaran	2,67	3,33
B	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	2,75	3,25

C	Pemilihan Sumber/media Ajar	2,67	3,67
D	Skenario/kegiatan Pembelajaran	2,50	3,25
E	Penilaian Hasil Belajar	2,67	3,33
	Total Skor	13,26	16,83
	Rata-rata Skor	2,65	3,37

Tabel 2 Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran Siklus I dan II

No	Aspek yang Diamati	Skor	
		Siklus I	Siklus II
I.	Pra Pembelajaran	2,50	3,50
II.	Membuka pembelajaran	2,50	3,50
III.	A. Penguasaan materi pembelajaran	2,50	3,25
	B. Pendekatan/Strategi Pembelajaran	2,71	3,42
	C. Pemanfaatan media pembelajaran/sumber belajar	2,75	3,25
	D. Pembelajaran yang memicu dan memelihara keteerlibatan siswa	2,33	3,33
	E. Kemampuan khusus pembelajaran matematika	2,33	3,00
	F. Penilaian Proses Hasil Belajar	3,00	3,50
	G. Penggunaan bahasa	2,37	3,00
	Rata-rata aspek III	2,99	3,79
IV.	Penutup	2,67	3,33
	Rata-rata skor	2,67	3,53

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II
1	Ananda Dito	50	65
2	Dongris	60	70
3	Ela	55	70
4	Jilon	60	65
5	Ludi	75	80
6	Piko	60	70
7	Rahmad	40	70
8	Rinto	65	75
9	Riska	75	100
10	Risma	50	70
11	Robin	65	80
12	Selia	40	65
13	Suan	65	70
14	Suryani	80	90
	Jumlah	840	1.030
	Rata-rata	60	73,57

Pembahasan

Berdasarkan kemampuan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terdapat beberapa peningkatan seperti : Perumusan Tujuan Pembelajaran pada siklus I rata-ratanya adalah 2,67 (baik) ada siklus II meningkat menjadi 3,33 (baik), Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar pada siklus I rata-ratanya 2,75 (baik) pada siklus II meningkat menjadi 3,25 (baik), Pemilihan sumber belajar/media belaja pada siklus I rata-ratanya 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,67 (baik sekali) pada siklus kedua dan penilaian hasil belajar pada siklus I rata-ratanya 2,50 (baik) meningkat menjadi 3,25 (baik). Sehingga rata-rata total pada siklus I 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,37 (baik) pada siklus II. Dari perolahan rata-rata pada tabel kemampuan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dari siklus I meningkat pada siklus II.Dari kemampuan guru melaksanakan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terdapat beberapa peningkatan seperti : pra pembelajaran siklus I rata-ratanya adalah 2,50 (baik) pada siklus II menjadi 3,50 (baik), terjadi peningkatan sebanyak 1 , membuka pelajaran pada siklus I rata-ratanya 2,50 (baik) meningkat menjadi 3,50 (baik) pada siklus kedua terdapat peningkatan sebanyak 1, Kegiatan inti pembelajaran siklus I rata-ratanya 2,33 (baik) meningkat menjadi 3,25 (baik) pada siklus kedua terjadi peningkatan sebnayak 0,92 , pada kegiatan penutup siklus I rata-ratanya 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,33 (baik) pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 0,66. Sehingga rata-rata total pada siklus I 2,67 (baik) meningkat menjadi 3,53 (baik sekali), terjadi peningkatan sebanyak 0,86. Jadi, secara keseluruhan terdapat peningkatan pada kemampuan guru melaksanakan pembelajaran.Dari perolehan data hasil belajar siklus I terdapat peningkatan pada siklus II yaitu : pada siklus I rata-rata skornya 60, sedangkan pada siklus II 73,57 , terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 13,57. Walaupun pada siklus II masih ada beberapa anak yang tidak tuntas nilanya, rata-rata nilai sudah diatas KKM. Dengan demikian membuktikan bahwa hasil penelitian pada siklus II lebih tinggi dai siklus I.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil peneltian yang dikemukan pada bab IV maka dapat dismpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Adapun keterangannya dapat diuraikan sebagai berikut : (1) Terdapat peningkatan kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Hal ini dapat di lihat dari rata-rata nilai IPKG I adalah 2,65 (baik) Meningkat menjadi 3,37 (baik) pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 0,72, berarti kemampuan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sudah tepat dan berhasil dengan baik.(2) Terdapat peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Hal ini dapat di lihat dari rata-rata nilai IPKG II pada siklus I adalah 2,67 Meningkat menjadi 3,53 pada siklus II terjadi peningkatan

sebanyak 0,96, berarti kemampuan guru melaksanakan pembelajaran sudah tepat dan berhasil dengan baik.(3) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran. Hal ini dapat di lihat dari rata-rata nilai evaluasi siswa pada siklus I adalah 60 Meningkat menjadi 73,57 pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 13,57.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti begitu banyak hal-hal yang perlu dibenahi untuk meningkat hasil belajar siswa, seperti : (1) Guru harus mampu menggunakan metode yang bervariatif, sehingga dapat memenuhi tuntutan kompetensi dasar dari sebuah materi pelajaran.(2) Saat melaksanakan penelitian kendala yang dihadapai peneliti adalah siswa tidak dapat memahami tata cara bermain peran yang benar.(3) Sebaiknya guru lebih memperhatikan penggunaan metode, strategi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.(4) Guru harus dapat menciptakan suasana yang asyik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto.2013.**Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar** .Jakarta : PT.Kharisma Putra Utama

BNSP. 2006. **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan**. Jakarta : Depdiknas.

Hadari Nawawi. 2007. **Metode Penelitian Deskriptif**. Jogjakarta : Gajah Mada University Press.

Iskandar . 2012 . **Penelitian Tindakan Kelas**. Jambi : REFERENSI (GP Press Group)

Juanda, Reza. (2013). **Metode Bermain Peran. Makalah**, (online) : http://reza-juanda.blogspot.com

Mukhtar. (2013). **Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif.** Jakarta: GP Press Group

M.Sobry Sutikno . 2013 . **Belajar dan Pembelajaran** .Lombok : Holistica

Nana Sudjana.1989.**Statistik Pendidikan**.Bandung:CV.Yrama Widya

Nurhidayati. **Metode Pembelajaran**, (online) : http://staff.uny.ac.id

(Online).2012. Http://pknasyik.wordpress.com

Psychologymania (2013). **Metode Role Play**. Jurnal, (online) : http://www.psychologymania.com

Sekolah Dasar.net, **Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan** *(PKn)*, (Online) : http://www.sekolahdasar.net

Supardi. (2013). **Aplikasi Statistika Dalam Penelitian**. Jakarta : Change Publication

W.Gulo. 2000. **Metodologi Penelitian**. Jakarta: PT Gramedia.

Wiraatmadja.2007.**Penelitian Tindakan Kelas.** Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.

Yogi .2013 **Pengertian Metode Pembelajaran**, (online) : http://seputarpendidikan003.blogspot.com