

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

Yurefni Dewi

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 06 Ladang Padi Surian. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V yang berjumlah 22 orang.

Penilaian aspek RPP di siklus I 69,64 % dan meningkat pada siklus II menjadi 89.28%. Pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru siklus I yaitu 73.86% dan meningkat pada siklus II menjadi 86.36%. Dari aspek siswa pada siklus I 75.00%, dan meningkat pada siklus II menjadi 84.09%. Hasil rata-rata belajar siswa pada siklus I 69,58%, dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata menjadi 85.35. Jadi, Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V.

Kata Kunci: Hasi Belajar, Metode Bermain Peran

The purpose of this research is to describe the improvement of students' achievements used Role Play Method at Grade V SDN 06 Ladang Padi Surian. The subject of this research were teacher and 22 grade V students.

The result of lesson plan observation on cycle I was 69.64%, and cycle II was 89.28%. The observation of teacher on cycle I was 73.86%, and cycle II was 86.36%. The observation of students on cycle I was 75.00%, and cycle II was 84.09%. The result of students' achievement cycle I was 69.58, and cycle II was 85.35. Therefore, Role Play could improve the students' achievement at Grade V.

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 06 Ladang Padi Surian pada tanggal 25 September, 02 Oktober, dan 09 Oktober 2015, peneliti menemukan bahwa terdapat permasalahan pada hasil belajar siswa baik dari aspek guru maupun aspek siswa. Dari aspek guru mengajar tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat belajar siswa sehingga kurang maksimal. Guru jarang menggunakan metode bermain peran sehingga sikap afektif belum tertanam dalam diri siswa. Depdikbud (1997: 1) menyatakan bahwa:

1) Masih banyak guru yang mengajar secara klasik, 2) kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru, 3) mengutamakan menghafal pengetahuan dan rumus-rumus dari pada 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, 6) lingkungan kelas bising menyulitkan untuk komunikasi dengan belajar yang memerlukan pemikiran

Guru menemukan permasalahan yang sama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam materi Organisasi Sekolah. Untuk itu diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah Metode Bermain Peran. metode bermain peran adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Syaiful (2008: 11) “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.”

Penggunaan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran menuntut siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa dibidang afektif siswa dalam kehidupan sehari-hari dan menginginkan pengembangan sikaap siswa baik di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka masalah umum penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 06 Ladang Padi Surian. Rumusan masalah secara khusus yaitu, bagaimana rencana dan pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Metode Bermain Peran.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian ini secara umum adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 06 Ladang Padi Surian. Tujuan secara khusus meliputi bagaimana perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Metode Bermain Peran.

METODOLOGI

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diuraikan dengan mendeskripsikan penelitian dengan kata-kata terhadap apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian ini akan menguraikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran kewarganegaraan dengan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 06 Ladang Padi Surian. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Menurut Kunandar (2008: 44) bahwa:

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang,

melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 06 Ladang Padi Surian. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah guru dan siswa kelas V Negeri 06 Ladang Padi Surian yakni dengan siswa yang terdaftar pada tahun 2015/2016 adalah 22 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Guru kelas dan teman sejawat sebagai observer, dan peneliti sebagai praktisi. Penelitian dilakukan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan topik Organisasi Sekolah. Sumber data penelitian ini berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 06 Ladang Padi Surian. Data diperoleh dari subjek yang diteliti yakni guru (peneliti), dan siswa kelas IV SD Negeri 06 Ladang Padi Surian. Data penelitian ini dikumpulkan dengan cara observasi dengan menggunakan instrumen yaitu lembar observasi dan tes. Data tersebut berkaitan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru sebelum mengajar dan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Model analisis data kuantitatif yaitu terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan persentase yang dikemukakan oleh Ngalim (2004: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Tingkat Penguasaan	Predikat	Kualifikasi	Bobot
86 – 100%	Sangat Baik	A	4
76 – 85%	Baik	B	3
60 – 75%	Cukup	C	2
Kurang 59%	Kurang	D	1

HASIL PENELITIAN

Siklus I Pertemuan I

1. Perencanaan

Peneliti menyusun RPP dengan guru kelas VB SDN 06 Ladang Padi Surian secara kolaboratif. Sebelum penyusunan RPP, peneliti dan guru kelas VB menganalisis kompetensi Dasar (KD) yaitu: menampilkan peran serta dalam pemilihan organisasi di sekolah yang dikembangkan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) PKn kelas V semester II terlebih dahulu dan berdasarkan KD terdapat indikator yaitu menjelaskan tatacara pemilihan pengurus kelas. Dalam hal ini, kompetensi dasar yang diteliti yaitu menampilkan keikutsertaan dalam memilih organisasi di sekolah. Dari kompetensi dasar tersebut peneliti memilih materi organisasi Pertemuan I yang dialokasikan dalam waktu 2x35 menit.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran PKn melalui Metode Bermain Peran, pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan yang dilaksanakan fokus pada materi pembelajaran tentang tatacara pemilihan pengurus kelas dilakukan pada hari jumat, tanggal 25 September 2015 mulai pukul 07.30-08.40 WIB. Pelaksanaan penelitian ini pada proses pembelajaran kegiatan inti terdiri dari 3 kegiatan yakni persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, evaluasi Bermain Peran.

Tahapan persiapan dan instruksi, guru memilih masalah yang akan diperankan siswa dalam skenariomengenai pemilihan perangkat dalam organisasi dalam kepengurusan kelas. Pada tahapan tindakan dramatik dan diskusi, siswa diminta untuk memerankan skenario yang telah diberikan oleh guru. Selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan LKS dan membahas pengamatannyayang terdapat dalam skenario Bermain Peran. Tahap evaluasi Bermain Peran, guru meminta salah satu kelompok untuk melaporkan hasil diskusi mereka di depan kelas.

3. Pengamatan

1) Pengamatan RPP

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh observer, susunan komponen RPP yang peneliti buat harus diperbaiki karena masih banyak kekurangan-kekurangan. Perolehan skor pada pengamatan RPP adalah 18 dari skor maksimal sebanyak 28, berarti persentase perolehan skornya adalah sebesar 64.28% dengan kriteria cukup (C).

2) Pengamatan Aspek Guru

Aspek guru dalam kegiatan pembelajaran di Pertemuan I Siklus I belum dapat terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah disusun. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer, perolehan skor pada pengamatan aspek guru adalah 30 dari skor maksimal sebanyak 44, berarti persentase perolehan skornya adalah 68.18% dengan kualifikasi cukup (C).

3) Pengamatan Aspek Siswa

Pengamatan pada aspek siswa dalam kegiatan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I masih kurang baik, karena belum dapat terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer, perolehan skor pada pengamatan aspek siswa adalah 31 dari skor maksimal sebanyak 44, berarti persentase perolehan skornya ialah 70.45% dengan kualifikasi cukup (C).

4) Pengamatan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan data yang didapatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif memiliki rata-rata kelas 63.60, ranah afektif diperoleh rata-rata kelas 66.68, sedangkan pada ranah psikomotor diperoleh rata-rata 66.29. Hasil belajar siswa pada Siklus I Pertemuan I ini memiliki rata-rata 66.52..

4. Refleksi Siklus I Pertemuan I

1) Refleksi RPP Siklus I Pertemuan I

Melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada Siklus I Pertemuan I didapatkan bahwa perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran belum dapat terlaksana dengan baik. Adapun beberapa kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam aspek perencanaan adalah: a) pada aspek kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran belum berurutan secara logis dari mudah kesukar, b) pada aspek pemilihan materi ajar, pemilihan materi ajar belum sesuai dengan lingkungan dan pemilihan materi ajar belum sesuai dengan bahan yang diajarkan, c) pada aspek pengorganisasian materi ajar, materi ajar belum sistematis dan belum sesuai dengan alokasi waktu, d) pada aspek pemilihan sumber atau materi pembelajaran, pemilihan sumber atau materi pembelajaran belum sesuai dengan lingkungan, e) pada aspek kejelasan proses pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran belum sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, f) pada aspek teknik pembelajaran, guru belum mempersiapkan media gambar dan kegiatan yang dirancang belum sesuai dengan pembelajaran bermain peran, g) pada aspek kelengkapan instrument, soal belum disertai pedoman penskoran yang lengkap.

2) Refleksi Aspek Guru dan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1

a) Refleksi Aspek Guru Siklus I Pertemuan I

Aspek guru dalam kegiatan pembelajaran belum dapat terlaksana secara maksimal sesuai. Berdasarkan Rancangan Belajar Bermain Peran ada beberapa kekurangan-kekurangan yaitu: 1) Persiapan dan Instruksi: guru belum meminta persetujuan bersama atas topik yang akan diperankan, guru belum menetapkan waktu dalam bermain peran, guru belum meminta siswa menghafal skenario yang akan diperankan, guru belum memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggariskan suatu peran, guru belum memotivasi siswa untuk melakukan peran sesuai dengan perannya. 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi: guru belum meminta siswa menghayati perannya dan guru belum meminta siswa kompak, guru belum memberi aba-aba siswa untuk

berhenti pada saat puncak, guru belum membimbing siswa dalam kelompok.3)Evaluasi Bermain Peran: guru belum memantapkan keterangan yang telah dirumuskan siswa dan guru belum memotivasi siswa dalam memberikan keterangan tertulis, guru belum menilai siswa dari tingkat perkembangan sosial, guru belum meminta siswa untuk membuat catatan penting dan guru belum memantapkan catatan yang telah dirumuskan siswa.

b) Refleksi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I

Aspek siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang baik, karena belum dapat terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rancangan belajar Bermain Peran adalah :1) Persiapan dan Instruksi: siswa belum memperhatikan topik atau masalah yang diterangkan guru, siswa belum menetapkan waktu bermain peran dan siswa belum menjelaskan tentang peran yang akan diperankan, siswa belum mengikuti bimbingan guru dalam latihan, siswa belum menerima instruksi khusus dari guru. siswa belum termotivasi untuk berperan sesuai dengan perannya.2)Tindakan Dramatik dan Diskusi: siswa belum kompak dalam bermain peran, siswa belum menerima aba-aba yang diberikan guru untuk berhenti pada saat puncak dan siswa belum memecahkan masalah dalam cerita, siswa belum termotivasi dalam memberikan pendapat.3)Evaluasi Bermain Peran: siswa belum membuat catatan penting, siswa belum dinilai secara tingkat perkembangan sosial, siswa belum memantapkan catatan yang telah dirumuskan.

3) Refleksi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

Pada aspek kognitif, diantara 22 orang siswa masih ada sebanyak 18 orang siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran PKn, dan 4 orang siswa yang telah berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian, hasil dari pengamatan hasil belajar siswa pada Siklus I Pertemuan I ini memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran belum dapat terlaksana secara maksimal.

Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan

Peneliti menyusun RPP dengan guru kelas VB SDN 06 Ladang Padi Surian secara kolaboratif. Sebelum penyusunan RPP, peneliti dan guru kelas VB menganalisis kompetensi Dasar (KD) yang dikembangkan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) PKn kelas V semester II terlebih dahulu dan berdasarkan KD terdapat indikator. Dari kompetensi dasar peneliti memilih materi organisasi Pertemuan II yang dialokasikan dalam waktu 2x35 menit.

b. Pelaksanaan

Pada Siklus I Pertemuan II dilakukan pada hari jumat, tanggal 02 Oktober 2015 mulai pukul 07.30-08.40 WIB. Dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan fokus pada materi pembelajaran tentang koperasi sekolah

c. Pengamatan

1) Pengamatan RPP Siklus 1 Pertemuan II

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh observer, perolehan skor pada pengamatan RPP Siklus I pada Pertemuan II adalah 21 dari skor maksimal sebanyak 28, berarti persentase perolehan skornya adalah sebesar 75.00% dengan kriteria cukup.

2) Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer, perolehan skor pada pengamatan aspek guru adalah 35 dari skor maksimal sebanyak 44, berarti persentase perolehan skornya adalah 79.54% dengan kualifikasi baik.

3) Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer, perolehan skor pada pengamatan aspek siswa adalah 35 dari skor maksimal sebanyak 44, berarti persentase perolehan skornya ialah 79.54% dengan kualifikasi baik.

4) Pengamatan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan data, nilai yang diperoleh siswa pada ranah kognitif diperoleh nilai rata-rata 77.73 termasuk kedalam kualifikasi baik. Pada ranah afektif diperoleh nilai rata-rata 72.73 termasuk kedalam kualifikasi cukup. Pada ranah psikomotor diperoleh rata-rata nilai yang diperoleh adalah 70.45 dengan kualifikasi cukup.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas hasil belajar siswa pada ranah kognitif memiliki rata-rata kelas 77.73, ranah afektif diperoleh rata-rata kelas 72.73, sedangkan pada ranah psikomotor diperoleh rata-rata 70.45. Hasil belajar siswa pada Siklus I Pertemuan II ini memiliki rata-rata 73.64. Sebanyak 8 orang siswa yang telah berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah, sementara 14 orang siswa masih belum berhasil mencapai KKM.

d. Refleksi Siklus I Pertemuan II

1) Refleksi RPP Siklus I Pertemuan II

Melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer (guru kelas) pada Siklus I Pertemuan II didapatkan bahwa perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran sudah mulai terlaksana dengan baik. Adapun beberapa kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam aspek perencanaan adalah: a) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran belum berurutan secara logis dari mudah ke sukar, b) Pemilihan materi ajar, pemilihan materi ajar belum sesuai dengan bahan yang diajarkan, c) Pengorganisasian materi ajar, materi ajar belum sistematis, d) Pemilihan sumber atau materi pembelajaran, pemilihan sumber atau materi pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa, e) Kejelasan proses pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran belum berurut (awal, inti, dan penutup), f) Teknik pembelajaran, guru belum mempersiapkan media gambar, g) Kelengkapan instrument, soal belum disertai pedoman penskoran yang lengkap.

2) Refleksi Aspek Guru dan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II

a) Refleksi Aspek Guru Siklus I Pertemuan II

Aspek guru dalam kegiatan pembelajaran di Pertemuan I Siklus I sudah mulai terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah disusun. Data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tiga Kegiatan Rancangan Belajar Bermain Peran adalah sebagai berikut: 1) Persiapan dan Instruksi: guru belum menentukan topik masalah yang hendak diperankan, guru belum menetapkan waktu dalam bermain peran dan guru belum menjelaskan tentang peran yang akan diperankan, guru belum memotivasi siswa untuk berperan sesuai perannya, guru belum memberikan kesempatan untuk menunjukkan tindakan atau perbuatan ulang, guru belum memotivasi siswa untuk melakukan peran sesuai dengan perannya. 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi: guru belum meminta siswa menghayati perannya, guru belum membimbing siswa dalam kelompok. 3) Evaluasi Bermain Peran: guru belum menilai siswa dari tingkat perkembangan sosial.

b) Refleksi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 2

Aspek siswa dalam kegiatan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II masih kurang baik, karena belum dapat terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam kegiatan inti, ada beberapa kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran bermain peran berlangsung, 1) Persiapan dan Instruksi: siswa belum termotivasi dalam memilih topik atau masalah, belum termotivasi dalam melakukan perannya, siswa belum mengikuti bimbingan guru dalam latihan, siswa belum mengerti dengan peran yang akan diperankan belum bertanya kepada guru. 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi: siswa belum menghayati perannya, siswa belum menerima aba-aba yang diberikan guru untuk berhenti pada saat puncak. 3) Evaluasi Bermain Peran: siswa belum membuat catatan penting, siswa belum dinilai secara perorangan, siswa belum termotivasi dalam membuat catatan tersebut.

3) Refleksi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Pada aspek kognitif berdasarkan hasil dari pengamatan belajar siswa pada Siklus I Pertemuan 2 menyatakan bahwa siswa belum mampu menjawab soal sesuai dengan yang diharapkan dimana diantara 22 orang siswa masih ada sebanyak 14 orang siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran PKn. Dengan demikian, hasil dari pengamatan hasil belajar siswa pada Siklus I Pertemuan II ini memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran belum dapat terlaksana secara maksimal. Melalui refleksi pada Siklus I Pertemuan 2, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan pada Siklus I belum dapat tercapai dengan baik.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada Siklus II, perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran tidak jauh berbeda dengan perencanaan pembelajaran yang terdapat pada Siklus I. Dimana perencanaan pembelajaran tersebut terdiri dari RPP, LKS, lembar penilaian RPP, serta lembar pengamatan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran (aspek guru dan aspek siswa).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II dimulai pada hari jum'at, tanggal 09 Oktober 2015. Materi pembelajaran pada Siklus II adalah organisasi Pramuka di sekolah. Kegiatan pendahuluan pada pelaksanaan pembelajaran Siklus II diawali dengan mengkondisikan kelas, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan apersepsi yang ada di sekolah, unsur-unsur dalam organisasi Pramuka, peran serta dalam organisasi Pramuka, dan menerapkan sikap jujur dalam organisasi Pramuka.

c. Pengamatan

1) Pengamatan RPP Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer, perolehan skor pada penilaian RPP Siklus II adalah 25 dengan persentase skor 89.28% yakni kriteria yang sangat baik.

2) Pengamatan Aspek Guru Siklus II

Aspek guru dalam kegiatan pembelajaran pada Siklus II belum dapat terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah disusun. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer, perolehan skor pada pengamatan aspek guru adalah 38 dari skor maksimal sebanyak 44, berarti persentase perolehan skornya adalah 86.36% dengan kualifikasi sangat baik.

3) Pengamatan Aspek Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer, perolehan skor pada pengamatan aspek siswa adalah 37 dari skor maksimal sebanyak 44, berarti persentase perolehan skornya adalah 84.09% dengan kualifikasi baik.

4) Pengamatan Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan siswa dalam aspek kognitif nilai yang diperoleh siswa pada ranah kognitif diperoleh nilai rata-rata 89.18 termasuk kedalam kualifikasi sangat baik. Pada ranah afektif diperoleh nilai rata-rata 82.58 termasuk ke dalam kualifikasi baik. Ada ranah psikomotor diperoleh 75.00 nilai terendah dan 91.67 nilai tertinggi dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 84.45 dengan kualifikasi baik. Hasil belajar siswa pada Siklus II ini memiliki rata-rata 85.40. Semua siswa telah berhasil mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

d. Refleksi Siklus II

1) Refleksi RPP Siklus II

Melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer (guru kelas) pada Siklus II Pertemuan didapatkan bahwa perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran belum dapat terlaksana dengan baik. Adapun beberapa kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam aspek perencanaan

adalah: a) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran menimbulkan penaksiran ganda, b) Pemilihan materi ajar, semua deskriptor sudah terlihat. Skor yang diperoleh adalah 4 dengan kualifikasi sangat baik, c) Pengorganisasian materi ajar, materi ajar belum sistematis, d) Kejelasan proses pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran belum berurut (awal, inti, dan penutup)

2) Refleksi Aspek Guru dan Aspek Siswa Siklus II

a) Refleksi Aspek Guru Siklus II

Aspek guru dalam kegiatan pembelajaran di Pertemuan Siklus II dapat terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah disusun, berdasarkan tiga Kerangka Rancangan Belajar Bermain Peran adalah sebagai berikut: 1) Persiapan dan Instruksi: guru belum menjelaskan tentang peran yang akan diperankan, guru belum memotivasi siswa untuk berperan sesuai perannya, guru belum memberikan kesempatan untuk menunjukkan tindakan atau perbuatan ulang, guru belum memberikan memotivasi siswa untuk berperan sesuai perannya. 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi: guru belum memberi aba-aba pada siswa untuk berhenti pada saat puncak. 3) Evaluasi Bermain Peran: guru belum menilai siswa dari tingkat perkembangan sosial.

b) Refleksi Aspek Siswa Siklus II

Aspek siswa dalam kegiatan pembelajaran pada Siklus II sudah baik, karena sudah mulai terlaksana secara maksimal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tiga kerangka rancangan belajar Bermain Peran adalah sebagai berikut: 1) Persiapan dan Instruksi: siswa belum menetapkan waktu bermain peran, siswa belum termotivasi untuk berperan sesuai perannya, siswa belum menghafal skenario cerita yang akan diperankan. 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi: siswa belum menghayati perannya, siswa belum menerima aba-aba yang diberikan guru untuk berhenti pada saat puncak. 3) Evaluasi Bermain Peran: siswa belum membuat catatan penting, siswa belum dinilai dari tingkat perkembangan sosial.

3) Refleksi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa sebagian besar sudah dapat mencapai standar ketuntasan sekolah yang sudah ditentukan pada Siklus II. Dari rata-rata kelas siswa pada Siklus II yakni 85.40 dimana semua siswa sudah dapat mencapai KKM yang diharapkan.

PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran organisasi sekolah terungkap bahwa guru membuat perencanaan yang dimulai dengan membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Mulyasa (2010:212) mengemukakan bahwa “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan di dalam silabus”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan observer pada RPP masih terdapat beberapa kekurangan yang ditemukan diantaranya: kejelasan perumusan tujuan pembelajaran menimbulkan penaksiran ganda, pengorganisasian materi ajar belum sistematis, pemilihan sumber atau materi pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa, Kejelasan proses pembelajaran belum sesuai pada langkah-langkah pembelajaran belum berurut (awal, inti, dan penutup), Pada teknik pembelajaran guru belum mempersiapkan media gambar, yang terakhir adalah kelengkapan instrumen pada soal belum disertai pedoman penskoran yang lengkap. Kekurangan-kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II, dan berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II permasalahan tersebut dapat diatasi dengan baik.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan diskusi peneliti dengan guru kelas V SDN 05 Ladang Padi Surian, pelaksanaan dari pembelajaran organisasi sekolah sudah terintegrasi di

dalamnya langkah-langkah Metode Bermain Peran. Seperti yang dikemukakan menurut Hamalik (2011:215) yaitu : (1) Persiapan dan instruksi, (a) Guru memiliki situasi Bermain Peran, (b) Sebelum pelaksanaan Bermain Peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, (c) Guru memberikan instruksi khusus kepada siswa setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas, (e) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audiens. Selanjutnya (2) Tindakan dan diskusi, dan (3) Evaluasi Bermain Peran. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama peneliti melaksanakan pembelajaran, ditemukan beberapa kekurangan-kekurangan yang terdapat pada setiap langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran tersebut. Kekurangan-kekurangan tersebut adalah :1) Pada aspek persiapan dan instruksi, guru belum memotivasi siswa untuk berperan sesuai perannya, 2) Pada aspek tindakan dramatik dan diskusi, guru belum memberi aba-aba siswa berhenti pada saat puncak, 3) Pada aspek evaluasi bermain peran, guru belum memberikan penjelasan sebagai penguatan materi dan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya. Upaya perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan di atas dilakukan pada siklus II, sehingga pada siklus II kekurangan-kekurangan tersebut sudah bisa diatasi.

3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan catatan pada lembar observasi dan diskusi, penyebab dari belum tercapainya hasil belajar secara maksimal pada siklus I adalah: siswa masih banyak yang belum aktif dalam pembelajaran, dan masih sering meribut ketika berdiskusi. Menurut Sudjana (2009:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan paparan data hasil pengamatan hasil belajar siswa pada siklus I, peneliti merencanakan untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran

berikutnya pada Siklus II. Perbaikan-perbaikan tindakan yang dilakukan pada Siklus II diantaranya mengupayakan peningkatan pemahaman (kognitif) siswa terhadap materi yang diajarkan dengan cara memperluas cakupan materi dan sumber belajar. Selain itu dalam upaya perbaikan dalam peningkatan hasil belajar afektif dan psikomotor dilakukan dengan meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II telah membuahkan hasil, hal ini terlihat dari data hasil pengamatan hasil belajar siswa yang dilakukan pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penjabaran data, hasil penelitian, dan pembahasan dalam Bab IV, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu, a) Perencanaan mata pelajaran PKn di kelas V SDN 06 Ladang Padi Surian dengan Metode Bermain Peran telah dirumuskan dalam RPP. Pembuatan RPP disesuaikan dengan struktur perencanaan pembelajaran Metode Bermain Peran. Persentase hasil pengamatan RPP pada Siklus I adalah 69.64% dengan kualifikasi cukup, sedangkan pada siklus II adalah 89.28% dengan kualifikasi sangat baik. Persentase hasil pengamatan aspek guru pada Siklus I adalah 73.86% dengan kualifikasi cukup, sedangkan pada siklus II adalah 86.36% dengan kualifikasi baik. Persentase hasil pengamatan aspek siswa pada Siklus I adalah 75% dengan kualifikasi baik, sedangkan pada siklus II adalah 84.09% dengan kualifikasi baik. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 06 Ladang Padi Surian, dapat ditingkatkan dengan penggunaan Metode Bermain Peran, dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 27% dengan kualifikasi kurang, sedangkan pada siklus II adalah 100% dengan kualifikasi sangat baik. Dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Peneliti dapat memberikan beberapa saran, a) Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menerapkan Metode Bermain Peran yang digunakannya

secara lebih maksimal, b) Dalam perencanaan pembelajaran guru harus memiliki materi pembelajaran dari banyak sumber dan harus mampu menguasai materi tersebut dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Kunandar. 2011. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo PersadaRochman

Mulyasa. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Natawijaya. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud

Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Oemar Hamalik.2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Syaiful Bahri Djamarah, dkk. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta