

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
METODE BERMAIN PERANDI KELAS V SDN 23
BATANG ANAIPADANG PARIAMAN**

**Oleh
Yelmi Susanti
Kimonafrizal@yahoo.co.id.**

***Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
Absrak***

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 23 Batang Anai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 23 Batang Anai yang berjumlah 25 orang. Hasil penelitian dari siklus I ke siklus II meningkat. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I memperoleh 75%, dan pada siklus II meningkat menjadi 96%. Dari aspek guru pada siklus I memperoleh 80%, dan siklus II meningkat menjadi 97%. Sedangkan aspek siswa pada siklus I memperoleh 75%, dan pada siklus II meningkat menjadi 97%. Hasil belajar pada siklus I adalah 70%, dan siklus II meningkat 82%. Dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran

Abstract

This research aimed at describing the fifth grade students' civics learning outcome by using the role playing method at SDN 23 Batang Anai. The design of the research was class action research using both qualitative and quantitative approaches. The subjects of the research were the teacher and twenty five fifth-grade students of SDN 23 Batang Anai. The result of analysis showed that the lesson plan score increased from 75% in the first meeting of cycle I to 96% in cycle II. The teacher aspect score increased from 80% in cycle I to 97% in cycle II. Meanwhile, the student score increased from 75% in cycle I to 97% in cycle II. Finally, the students' learning outcome increased from 70% in cycle I to 82% in cycle II. Thus, the role playing method successfully improved students' learning outcome.

Keyword : the Role Playing Method

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah: (1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti-korupsi. (3) Berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain. (4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung/tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang baik. Pendidikan

Kewarganegaraan membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai Pancasila.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maka guru diharapkan untuk dapat menciptakan pembelajaran secara efektif yang artinya proses pembelajaran dapat berjalan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran guru mampu menetapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya perbuatan siswa yang aktif, kreatif, dan efisien.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, guru harus merancang persiapannya dalam pembelajaran PKn agar membentuk sikap dan tingkah laku peserta didik yang diharapkan. Sangat penting juga bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran bisa terarah, terkontrol dan bisa kearah yang dapat mengembangkan proses pembelajaran PKn.

Dengan adanya mata pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah maka siswa diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi nantinya dalam lingkungan masyarakat. Karena mata pelajaran ini banyak berhubungan dengan masyarakat dan dapat menumbuhkan rasa cinta kepada tanah air.

Berdasarkan refleksi guru dalam mengajar di SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai. Seorang guru kurang merancang proses pembelajaran PKn yang semestinya maka, guru menggunakan metode konvensional dalam

proses pembelajaran sehingga siswa tidak berkreaitif maka terjadi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Permasalahan itu muncul dari cara guru mengajar,yaitu (1) guru belum melatih murid untuk memahami dan mengingat materi yang dijelaskan. Dengan demikian demikian daya ingat siswa kurang tajam dan tahan lama, (2) guru belum melatih murid untuk berkreaitif dan berinisiatif, (3) bakat yang terpendam pada murid belum dipupuk dan dibimbing oleh guru,(4) kerja sama antar siswa belum ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik- baiknya oleh guru,(5) guru belum membiasakan murid untuk menerima dan bertanggung jawab dengan sesama

Berdasarkan permasalahan guru diatas berdampak bagi siswa, yaitu : (1) siswa kurang tertarik dalam pembelajara PKn, siswa tidak mampu menyelesaikan masalah yang siswa jumpai karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman siswa, (2) banyaknya siswa yang kurang berbahasa dengan baik sehingga kurang mampu menyatakan pikiran dengan jelas dan tepat, (3) siswa kurang mampu menerapkan konsep PKn yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, (4) siswa kurang kreatif dalam belajar

Akibat dari permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V semester I SDN 23 Batang Anai .Terbukti dari hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.Tapi pada kenyataan nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 23 Batang Anai pada tahun ajaran 2015 adalah 64.Sedangkan KKM untuk semua mata pelajaran adalah 75.Dengan demikian mata pelajaran PKn belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Agar siswa dapat mencapai nilai maka guru dituntut untuk dapat mengatasi masalah yang dialami bagi siswa. Salah satu cara mengatasi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta prilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan metode ini dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik.

Seperti yang dikemukakan oleh Syaiful (2000:200) keunggulan metode bermain peran adalah:” (a) Siswa terlatih untuk dapat memerankan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka juga, (b) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian mereka,(c) Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil sesuatu kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.”

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar di kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman? Rumusan masalah secara khusus yaitu bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman? Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas VSDN 23 Batang Anai Padang Pariaman? dan bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V sdn 23 Batang Anai Padang Pariaman?

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian secara umum adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman. Tujuan secara khusus adalah mendeskripsikan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman, Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman, Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai dengan penggunaan metode bermain peran. Manfaat penelitian ini bagi peneliti dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn. Bagi guru dapat menambah pengetahuan tentang penerapan metode bermain peran pada pembelajaran PKn. Bagi sekolah, dapat mewujudkan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sesuai pendidikan nasional yaitu dapat membentuk karakter pada peserta didik.

MOTODOLOGI

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 sedangkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan angka-angka dalam mendeskripsikan subjek penelitian. Penelitian ini menguraikan

peningkatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas karena kajiannya bersifat reflektif. Reflektif dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional serta memperdalam pemahaman dan memperbaiki tindakan-tindakan pembelajaran. Menurut Asrori, dan Mohammad (2008:4) “Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran”. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model siklus dengan empat tahapan. Empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas sesuai dengan pendapat Kemmis (dalam Ritawati, 2008:69) yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi.

Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2015/2016 di kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman pada tanggal 1, 8, dan 15 Oktober 2015. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, siklus I sebanyak 2 x pertemuan dan siklus II sebanyak 1 x pertemuan. Siklus I pertemuan I tanggal 1 Oktober 2015, dan pertemuan II tanggal 9 Oktober 2015. Dan siklus II sebanyak 1 x pertemuan yaitu tanggal 15 Oktober 2015 sampai kepada penulisan laporan. Dengan jumlah siswa 25 orang 9 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa laki-laki.

Pada penelitian ini data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai cara yaitu observasi dan tes. Data tersebut berkaitan dengan: (1) Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru sebelum mengajar, (2) Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa. Sedangkan sumber data penelitian ini adalah

guru dan siswa SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman. Hasil penelitian yang berbentuk angka dan bilangan, yakni data hasil belajar siswa. Pengolahan datanya digunakan analisis data kuantitatif dengan menggunakan metode persentase yang dikemukakan oleh Aderusliana (2007)

HASIL PENELITIAN

Siklus I

1. Perencanaan

Penyusunan perencanaan dari siklus I, peneliti dengan guru kelas III serta teman sejawat yang membantu dalam melaksanakan penelitian pada SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman terlebih dahulu untuk menganalisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dikembangkan. Pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan Kurikulum pada pembelajaran PKn di kelas V semester I. Pemilihan materi ajar yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I diperoleh dari buku paket guru, Peta, dan gambar, serta buku penunjang yang relevan. Siklus I pertemuan II pertemuan disajikan dalam waktu 1 kali pertemuan yaitu 3x 35 menit.

Peneliti menyiapkan lembar pengamatan yang terdiri dari lembar pengamatan RPP serta lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode bermain peran yang terdiri dari aspek guru dan siswa. Lembar pengamatan itu diberikan kepada observer yaitu guru kelas III SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman untuk mengamati jalannya pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran sesuai dengan langkah-langkah Abdul (2007:111) yaitu :

Persiapan terdiri dari : (1) persiapan untuk bermain meliputi : (a) memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda, (b) mengarahkan siswa pada situasi masalah yang akan dihadapi (2) Memilih pemain, terdiri dari (a) Pilih pemain secara sukarela, (b) Sebaiknya mungkin pemain yang dapat mengendalikan peran yang akan dibawakannya, (c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, (d) Pilih beberapa pemain agar tidak ada yang memerankan dua peran sekaligus, (e) Setiap kelompok pemainnya paling banyak lima pemain. (3) mempersiapkan penonton: (a) Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran, (b) Arahkan siswa bagaimana seharusnya berperilaku. (4) Persiapan para pemain: (a) Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campurtangan guru, (b) Sebelum bermain setiap pemain harus mengetahui betul apa yang , (c) Pemain harus lancar dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, tetapi dari melatih kembali saat sudah siap bermain. (d) Siapkan tempat dengan baik, (e) Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik bermain peran.

II. Pelaksanaan yang terdiri dari: (1) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi, (2) Biarkan spontanitas menjadi kunci, (3) Jangan menilai acting siswa, bahasnyadan yang lainnya, (4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk perannya, menghentikandan melangkah ketindak lanjut. III. Tindak lanjut, yang terdiri dari (1) Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan. (2) Melakukan bermain peran kembali.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran PKn pada siklus I dengan materi menjaga keutuhan negara indonesia pada pertemuan II dengan menggunakan metode bermain perandi kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman dilaksanakan selasa 1 Oktober 2015 mulai pukul (10.30-11.40) untuk pertemuan ke II pada hari kamis tanggal 15 Oktober 2015 pada jam (10.30-11.40) untuk pertemuan II. Pelaksanaan pembelajaran pertemuan I dan pertemuan II pada penelitian ini melalui 3 kegiatan yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3. Pengamatan

a. Pengamatan RPP

Berdasarkan pengamatan obsever, susunan komponen RPP yang peneliti buat perbaikan dan kesesuaian dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 103 dan 104 Tahun 2014. Hasil pengamatan dilakukan oleh obsever terhadap format RPP diperoleh persentase 75% dengan keberhasilan baik.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Guru masih perlu perbaikan dalam melaksanakan pembelajaran hasil pengamatan terhadap aktivitas guru, diperoleh persentase penilaian 80% dengan taraf keberhasilan baik. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa, diperoleh persentase penilaian 75% dengan taraf keberhasilan baik.

c. Refleksi

Dari refleksi siklus I, disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan pada siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian, peningkatan pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran peneliti lanjutkan pada siklus II dengan memperhatikan kendala-kendala yang ditemui pada siklus I antara lain: pada aspek perumusan indikator pembelajaran, kata kerja operasional yang digunakan belum sesuai dengan kompetensi yang diukur, pada aspek perumusan tujuan pembelajaran yang dirancang belum jelas, pada aspek pemilihan materi ajar pengembangan materi belum dapat dipahami dengan mudah pada aspek skenario pembelajaran, belum sesuai antara alokasi waktu dengan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dengan cangkupan materi

Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yang ditemukan pada siklus I

2. Pelaksanaan

Siklus II ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 15 Oktober 2015 selama 1 hari pembelajaran dari pukul 10.30-11.40 wib. Proses pelaksanaan tindakan dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai praktisi dan guru kelas III bersama teman sejawat sebagai obsever. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah dengan menggunakan metode bermain peran.

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan 10 langkah dengan materi batas-batas Negara Indonesia.

3. Pengamatan

a. Pengamatan RPP

Pengamatan RPP dalam kegiatan pembelajaran siklus II sudah sangat baik dan diperoleh persentase 96% .

b. Pelaksanaan pembelajaran

Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran di siklus ini sudah mengalami peningkatan dibanding siklus I. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus II, diperoleh persentase penilaian 97% dengan taraf keberhasilan sangat baik.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus II ini sudah sangat baik, dan terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus II, diperoleh persentase penilaian 97% dengan taraf keberhasilan sangat baik

4. Refleksi

Hasil pengamatan tentang pelaksanaan dan evaluasi siswa pada siklus II ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran pada pembelajaran PKn sudah terlaksana dengan sangat baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman.

PEMBAHASAN

Perencanaan

Perencanaan RPP yang baik akan membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik, pembelajaran yang baik akan tercipta apabila seorang guru mampu menyusun RPP dengan baik dan melaksanakannya dengan baik juga. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Depdiknas (2006:162) menjelaskan bahwa “RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus”.

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn pada kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru membuat perencanaan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan perencanaan tindakan dilakukan berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan dituangkan ke dalam seperangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode bermain peran RPP memuat 1) Satuan Pendidikan, 2) Mata pelajaran, 3) Alokasi Waktu, 4) Standar Kompetensi, 5) Kompetensi Dasar, 6) Indikator, 7) Tujuan Pembelajaran, 8) Uraian Materi, 9) Pendekatan Pembelajaran, 10) Sumber dan Media Pembelajaran, 11) Penilaian.

Berdasarkan pengamatan terhadap terhadap RPP pada siklus I pertemuan I diperoleh 75%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran mendapatkan

kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus I pertemuan II berdasarkan pengamatan terhadap RPP pada siklus I pertemuan II diperoleh nilai 89%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran mendapatkan kualifikasi sangat baik. Adapun siklus II berdasarkan pengamatan terhadap RPP pada siklus II 96%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran memiliki kualifikasi sangat baik.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dilaksanakan pada I x pembelajaran, dengan alokasi waktu 3x 35 menit. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I pada aspek guru dengan nilai 80% dengan kualifikasi sangat baik dan aspek siswa dengan nilai 75% dengan kualifikasi baik. Menurut Sukardi (2013 : 10) menjelaskan bahwa “ jika hasil penelitian belum dapat mencapai tujuan dan pemecahan masalah peneliti, maka peneliti dapat masuk pada siklus atau tingkatan berikutnya”. Secara umum hasil belajar siswa belum mencapai terget yang diinginkan sehingga masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki dan peneliti pada siklus berikutnya.

Sedangkan pada siklus I pertemuan II berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aspek guru dengan nilai 92% dengan kualifikasi sangat baik dan aspek siswa dengan nilai 85% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan pada siklus II berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aspek guru 97%

dengan kualifikasi sangat baik dan aspek siswa 97% dengan kualifikasi sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan peningkatan hasil belajar pendidikan metodab ermainperan di kelas V kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai dapat disimpulkan :1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan metodab ermainperan di susundalambentuk RPP yang disesuaikan dengan kurikulum. RPP tersebut dirancang mengikuti langkah-langkah sebagai berikut tahappersiapan, tahappelaksanaan, dan tindak lanjut. Pada siklus I pertemuan I kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan persentase 75% kategori baik, siklus I pertemuan II dengan persentase 89% kategori sangat baik dan pada siklus II pertemuan I naik menjadi 96% kategori sangat baik. 2) Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metodab ermainperan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan. Di setiap pertemuan selalu dilakukan pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa, refleksi pada setiap akhir tindakan dan penilaian. Pada siklus I pelaksanaan kegiatan guru 80% kategori sangat baik, siklus I pertemuan II pelaksanaan kegiatan 92% kategori sangat baik, dan siklus II pertemuan I pelaksanaan kegiatan guru 97% kategori sangat baik. Sedangkan pelaksanaan kegiatan siswa pada siklus I pertemuan I 75% kategori baik, siklus I pertemuan II 85% kategori sangat baik, dan siklus II pertemuan I 97% kategori sangat baik. 3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan

an metode bermain peran pada siklus I pertemuan I memperoleh rata-rata 70%, siklus I pertemuan II memperoleh rata-rata 77%, dan siklus II pertemuan I memperoleh rata-rata 82%. Dari data tersebut terlihat bahwa nilai siswa tidak tetap, dimana tiap siklus meningkat. Penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah.

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

- 1) Rencana untuk guru, pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran layak dipertimbangkan untuk digunakan sebagai referensi dalam memilih pendekatan pembelajaran, sehingga dapat mencobakan dan menerapkan metode yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Pelaksanaan kepala sekolah dan instansi terkait kiranya dapat memberikan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam penggunaan metode bermain peran.
- 3) Hasil belajar untuk peneliti selaku mahasiswa, dapat menambah pengetahuan yang nantinya dapat bermanfaat pada saat penulis mengajar di SD dan menjadi pegangan untuk menggunakan metode bermain peran.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Azis. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Dalam Pembelajaran*

IPS:Jakarta

Aderusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi hasil belajar*.(online) [http, //](http://).

Wordpress. Com/2007//.Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar/diakses
tanggal 24 Oktober 2014

Asrori, Mohammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.

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

Sukardi, 2013 .*Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*.Jakarta: Bumi

Aksara

Syaiful, Bahari,Djamarah. 2000.*Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi*

Eduktif.Jakarta: Reneka Cipta.

.

