

PENINGKATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS II SD N 02 GURUN KECAMATAN HARAU KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nasmai^{1,*}

¹SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota

^{*}umifaridatul12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecenderungan pengajaran di Sekolah Dasar (SD) yang masih menggunakan metode ceramah yang dalam proses pembelajaran guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan metode bermain peran dalam rangka mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa di Sekolah Dasar. Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek terdiri dari 17 siswa kelas II SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota, dengan persebaran 10 laki-laki dan 7 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 46% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88% hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Metode Bermain Peran, Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Negara berkembang selalu berusaha untuk mengejar ketinggalannya, yaitu dengan giat melakukan pembangunan di segala bidang kehidupan, terutama

di bidang pendidikan pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara, seperti merevisi kurikulum, meningkatkan kualitas guru, perbaikan proses pembelajaran dan sebagainya (Koswara, 2018; Listiawati, 2013; Widiansyah, 2017). Hal ini dilakukan agar dapat melahirkan manusia yang berkualitas. Manusia yang berkualitas dapat terwujud salah satunya dengan mengikuti pendidikan formal. Pendidikan formal pertama yang akan dimasuki oleh anak adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan 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, berpikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2007) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

- 1) Berpikir 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.

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja. Hal ini ditegaskan oleh Sanjaya (2007) dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

Pembelajaran PKn diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang mantap. PKn membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran PKn diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2007)

menjelaskan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam butir-butir Pancasila sila ke V yaitu:

- 1) Mengembangkan perbuatan luhur yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan kegotongroyongan, 2) mengembangkan sikap adil terhadap sesama, 3) menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, menghormati hak orang lain, 4) suka memberikan pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri, 5) tidak menggunakan hak milik untuk usaha-usaha yang bersifat pemerasan terhadap orang lain, 6) suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama, 7) suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang mantap dan keadilan sosial.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan metode bermain peran.

Dengan metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Yamin (2008) menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metode bermain peran dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

Hal ini ditegaskan lagi dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriyah & Febyanto, (2015), Mustafa (2018), Wugarsari, Soekirno, & Wicaksono (2016), dan Zulfa & Zahroul (2016) tentang penggunaan metode bermain peran pada siswa dan diperoleh beberapa simpulan bahwa:

- 1) Penerapan metoda bermain peran meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi *reward*, menjadi motivator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi,
- 2) penerapan metoda bermain peran mampu meningkatkan apresiasi drama dan pengalaman ekspresif siswa, dalam hal

peningkatan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, siswa memiliki keberanian bermain peran, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, etika bermain peran, memimpin diskusi, bekerja sama, tanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran, 3) penerapan model bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata sesudah penerapan metode bermain peran dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran peran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Kenyataan di lapangan dari hasil nilai ulangan harian Kelas II yang ada di SD N 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota bahwa dalam proses pembelajaran PKn guru masih menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah yang digunakan masih adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dalam memperoleh materi pembelajaran pun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk itu peneliti mencoba menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn karena dengan metode bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa. Hal ini juga dibahas melalui suatu penelitian tindakan kelas dengan judul *“Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Metoda Bermain Peran Siswa Kelas II SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota .”*

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan kajiannya bersifat reflektif. Reflektif dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional serta memperdalam pemahaman dan memperbaiki tindakan-tindakan pembelajaran. Rangkaian langkah terdiri dari studi pendahuluan, refleksi awal, perencanaan, tindakan pengamatan dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Mundilarto, 2004; Triyono, 2008; Wardani, 2007).

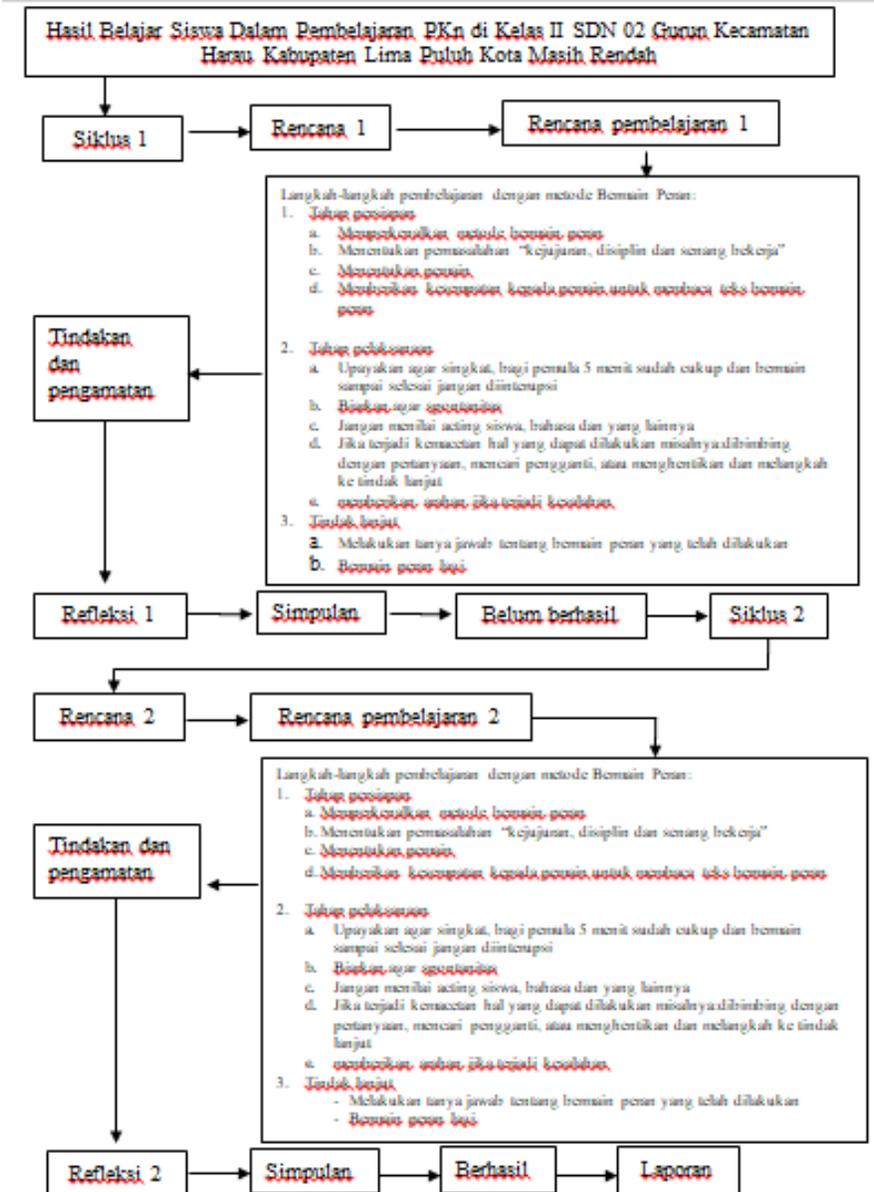
Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Menurut Arikunto (2013) pendekatan kualitatif digunakan karena pelaksanaan pendekatan ini terjadi secara alamiah, apa adanya dalam situasi normal dan tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya menekankan pada deskripsi secara alami, dan menuntut keterlibatan peneliti secara langsung di lapangan. Lebih lanjut menurut Sukmadinata (2015) mengemukakan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan deskriptif yang ditunjukkan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Pendekatan ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penggambaran kondisi dengan menggunakan angka atau nilai.

Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota dengan waktu penelitian pada semester II tahun ajaran 2018-2019. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota yang berjumlah 17 siswa, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2019, dan pertemuan ke 2 dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2019. Penelitian siklus II pertemuan 1 yaitu pada tanggal 12 Maret 2019 dan pertemuan 2 19 Maret 2019. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

Proses penelitian merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek: mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan dan melakukan refleksi terhadap perencanaan, kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang

diperoleh. Alur penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut.

Bagan 1.
Alur Penelitian



Sumber: Model siklus Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Kunandar, 2008:70)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Pada siklus I ini dilakukan penelitian dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama ditemukan bahwa guru dalam menggunakan dan melaksanakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn dinilai masih cukup, karena dari beberapa langkah-langkah pelaksanaan metoda bermain peran yang terdapat pada lembar pengamatan yang telah disediakan masih banyak poin-poin tersebut yang belum terlaksana dengan baik. Ketika pelaksanaan bermain peran pun guru kurang memberikan bimbingan kepada siswa. Kelemahan yang paling menonjol adalah guru kurang bisa mengkoordinasikan waktu, sehingga memakan banyak waktu.

Selanjutnya, mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran tersebut juga belum terlaksana dengan secara optimal, karena masih ada beberapa deskriptor dalam kegiatan pembelajaran yang belum tercapai oleh siswa. Hal itu dapat dilihat dari siswa yang kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru, ini terlihat dari banyak siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan tentang bermain peran, ketika guru bertanya pun siswa tidak ada yang merespon, siswa lebih banyak diam. Butuh usaha agar siswa mau merespon pertanyaan dari guru. Dalam menentukan pemain guru sedikit mengalami kendala karena siswa yang menunjuk hanya dua orang saja, sedangkan pemain yang dibutuhkan adalah 6 orang, di sini guru memerlukan usaha dalam mengajak siswa untuk mau ikut bermain. Kurang antusiasnya siswa ikut bermain dikarenakan siswa masih kurang paham tentang bermain peran yang dijelaskan oleh guru, siswa juga tidak ada yang bertanya. Pada pelaksanaan bermain peran pun siswa nampak kurang paham apa yang akan dilakukannya. Guru juga kurang memberikan bimbingan kepada siswa, sehingga pelaksanaan dari bermain peran tidak terlaksana dengan baik.

Pada segi aspek hasil belajar, pertemuan pertama ini siswa hanya mampu memperoleh nilai rata-rata 71 dengan kriteria C pada aspek psikomotor dan nilai rata-rata 72 dengan kriteria C. Dari temuan ini tentunya masih perlu untuk diperbaiki dan ditingkatkan lagi agar pada pertemuan selanjutnya hasil belajar afektif dapat meningkat. Hal itu coba dilakukan pada pertemuan kedua.

Pada pertemuan kedua guru memulai pembelajaran dengan bercerita tentang "Anak yang Lalai". Siswa sudah mulai antusias dalam mengikuti pembelajaran, dapat dilihat ketika guru bercerita siswa ada yang

bersemangat dalam mendengarkan cerita, dan ketika guru bertanya tentang cerita, sudah ada siswa yang merespon pertanyaan dari guru. Pada pembelajaran kali ini ada beberapa poin dalam pelaksanaan langkah-langkah bermain peran yang lupa dilakukan oleh guru yaitu guru lupa memberikan penjelasan ulang tentang bermain peran. setelah guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang cerita "Anak yang Lalai" guru langsung mengajak siswa untuk melakukan bermain peran tanpa menjelaskannya kembali apa itu bermain peran.

Dalam pelaksanaan bermain peran dinilai sudah ada peningkatan dari yang sebelumnya. Ketika pemilihan pemain sudah banyak siswa yang mau mencalonkan diri untuk ikut bermain. Tahap pelaksanaan dari bermain peran itu sendiri dinilai masih cukup baik karena pada tahap ini masih ada dua deskriptor saja yang bisa dicapai oleh guru. Tahap selanjutnya adalah membimbing siswa dalam melakukan diskusi sederhana, guru dinilai baik, karena dari empat deskriptor yang ada hanya satu saja yang belum tercapai oleh guru.

Pada pertemuan kedua ini, siswa sudah mulai bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah mulai berani untuk merespon pertanyaan dari guru. Pada pelaksanaan bermain peran yang dilakukan oleh siswa pun sudah ada peningkatannya, walaupun guru lupa memberikan penjelasan lagi tentang bermain peran. Siswa dapat bermain baik dari yang sebelumnya karena guru sudah mulai memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa, sehingga siswa dapat bermain lebih baik dari yang sebelumnya. Siswa dilihat sudah mulai memahami tentang bermain peran, tetapi masih belum terlaksana dengan sempurna. Dari beberapa poin dalam pelaksanaan bermain peran pun sudah dapat dicapai oleh siswa. Tetapi dilihat dari evaluasi yang dilakukan siswa masih jauh dari yang diharapkan.

Untuk hasil belajar, terjadi peningkatan baik dari segi pada aspek motorik maupun afektif. Aspek motorik yang pada pertemuan pertama hanya memperoleh nilai rata-rata 71 dengan kriteria C meningkat pada pertemuan kedua menjadi 80 dengan kriteria B. Pada aspek afektif peningkatan terjadi dari nilai rata-rata 72 menjadi 76, namun tetap pada kriteria C.

Berdasarkan pengamatan maupun hasil tes, maka tujuan pembelajaran pada siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian upaya penggunaan metode bermain peran agar dapat dilaksanakan dengan lebih baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang ada, dilakukan dan diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Hasil analisis refleksi pada siklus I menunjukkan subjek penelitian belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu pembelajaran dilanjutkan dengan siklus II. Pembelajaran pada siklus II juga dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran. Diketahui bahwa guru dalam menjelaskan tentang bermain peran dinilai sudah baik karena semua deskriptor yang telah direncanakan sudah dapat dicapai keempatnya. Dalam menentukan permasalahan yang akan dijadikan dalam bermain peran dilaksanakan dengan baik juga. Dalam memilih pemain guru masih belum dapat melaksanakannya dengan sebaik mungkin, karena pemain yang ditentukan dipilih guru yaitu siswa-siswa yang dianggap mampu melaksanakan bermain peran.

Pada saat pelaksanaan bermain peran guru sudah dapat melaksanakannya dengan lebih baik. Dalam menutup kegiatan bermain peran sudah mulai meningkat karena sudah banyak siswa yang berani memberikan respon jika ditanya tentang bermain peran yang telah dilakukan. Dan dilihat dari hasil tes siswa sudah mengalami peningkatan yang sangat memuaskan. Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa aktifitas guru pada siklus II pertemuan 1 sudah meningkat dibandingkan dari siklus sebelumnya. Semua deskriptor dari setiap karakteristik pembelajaran yang sudah ditetapkan terlaksana dengan optimal.

Lebih lanjut, mengenai aktivitas siswa nampak kemajuan yang sangat bagus dari siswa dalam melaksanakan bermain peran. Ini dapat dilihat dari lembar pengamatan diatas. Langkah-langkah dari bermain peran sudah dapat dilaksanakan siswa dengan baik. siswa sudah bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah mulai paham dan senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran, ini terlihat siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, mengenai hasil belajar siswa ditemukan peningkatan baik dari aspek psikomotor maupun afektif. Untuk aspek psikomotor nilai rata-rata siswa adalah 85. Artinya keberanian siswa dalam tampil ke depan kelas, baik dalam kesesuaian dengan skenario, sikap yang ditampilkan oleh siswa pada saat bermain peran sudah berjalan dengan baik. Untuk aspek afektif, ditemukan nilai rata-rata siswa adalah 86%. Artinya sikap yang ditunjukkan siswa dalam belajar PKn dengan materi sikap jujur sudah berjalan dengan baik. Hal ini dinyatakan karena siswa sudah memperhatikan penjelasan guru

dengan baik, keaktifan dalam bermain peran dan serius pada saat bermain peran.

Dari hasil yang didapat pada siklus kedua ini, perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar siswa baik proses maupun hasil sudah menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas II SDN 02 Gurun telah dapat terlaksana dengan baik, namun masih perlu ditingkatkan lagi melalui pertemuan kedua.

Pada pertemuan kedua, siswa sudah sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Diketahui bahwa guru dalam menjelaskan tentang bermain peran dinilai sudah baik karena semua deskriptor yang telah direncanakan sudah dapat dicapai keempatnya. Dalam menentukan permasalahan yang akan dijadikan dalam bermain peran dilaksanakan dengan baik juga. Dalam memilih pemain guru masih belum dapat melaksanakannya dengan sebaik mungkin, karena pemain yang ditentukan dipilih guru yaitu siswa-siswa yang dianggap mampu melaksanakan bermain peran.

Pada saat pelaksanaan bermain peran guru sudah dapat melaksanakannya dengan lebih baik. Dalam menutup kegiatan bermain peran sudah mulai meningkat karena sudah banyak siswa yang berani memberikan respon jika ditanya tentang bermain peran yang telah dilakukan. Dan dilihat dari hasil tes siswa sudah mengalami peningkatan yang sangat memuaskan. Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa aktifitas guru pada siklus II pertemuan 2 sudah meningkat dibandingkan dari siklus sebelumnya. Semua deskriptor dari setiap karakteristik pembelajaran yang sudah ditetapkan terlaksana dengan optimal.

Aktivitas siswa juga sudah nampak kemajuan yang sangat bagus dari siswa dalam melaksanakan bermain peran. Ini dapat dilihat dari lembar pengamatan diatas. Langkah-langkah dari bermain peran sudah dapat dilaksanakan siswa dengan baik. siswa sudah bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah mulai paham dan senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran, ini terlihat siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar siswa pada aspek dengan nilai rata-rata 87. Artinya keberanian siswa dalam tampil ke depan kelas, baik dalam kesesuaian dengan skenario, sikap yang ditampilkan oleh siswa pada saat bermain peran sudah berjalan dengan baik. Pada aspek afektif nilai rata-rata siswa adalah 88. Artinya sikap yang ditunjukkan siswa dalam belajar PKn dengan materi sikap jujur sudah berjalan dengan baik. Hal ini dinyatakan karena siswa sudah memperhatikan penjelasan guru dengan baik, keaktifan dalam bermain peran dan serius pada saat bermain peran.

Dari hasil yang didapat pada siklus kedua ini, perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar siswa baik proses maupun hasil sudah menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas II SDN 02 Gurun telah dapat terlaksana dengan sangat baik.

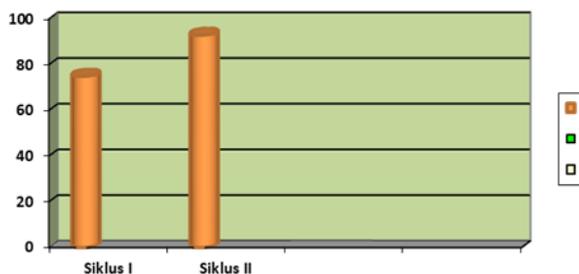
Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi individu siswa pada siklus 2 ini sudah mencapai target, maka penelitian ini tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya. Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara penulis sebagai guru kelas II dan guru kelas III (observer). Setiap kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik. Semua deskriptor dari setiap karakteristik yang telah ditentukan sudah terlaksana.

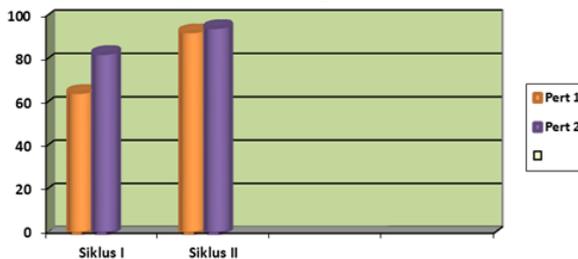
Pada siklus 2 ini siswa sudah mampu melakukan bermain peran dengan baik dengan arahan dan bimbingan dari guru. Dan guru sudah dapat mengkoordinasikan waktu dengan baik sehingga pelaksanaan bermain peran dapat selesai tepat pada waktu yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh siswa, diketahui bahwa dengan menggunakan metoda bermain peran dapat meningkatkan aspek psikomotor dan afektif siswa serta meningkatkan hasil pembelajaran PKn.

Hal itu dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan II dapat di lihat pada diagram di bawah ini:

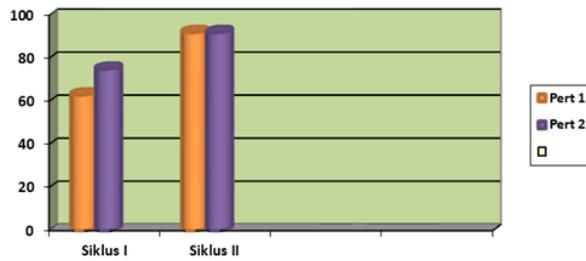
Gambar 1.
Diagram Penilaian RPP dalam Pembelajaran PKn



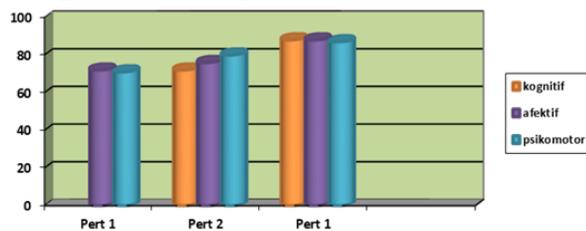
Gambar 2.
Diagram Penilaian Kegiatan Guru pada dalam Pembelajaran PKn



Gambar 3. Diagram Penilaian Kegiatan Siswa pada dalam Pembelajaran PKn



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Pembahasan

Siklus I

Dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas II diketahui bahwa guru membuat rancangan pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Menurut Supriyadi (1995) sebelum melaksanakan tindakan, selaku guru, penulis membuat perencanaan karena yang akan dihadapi dalam pelaksanaan tindakan adalah manusia yang siap tumbuh dan berkembang penalaran, sikap dan tingkah lakunya”.

Dari hasil penelitian siklus I diperoleh bahwa penggunaan metoda bermain peran belum terlaksana dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktifitas siswa. Di samping itu, masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Ini dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran, hanya satu atau dua orang siswa yang memberikan respon dengan baik. Dari hasil tes yang dilakukan masih ada juga beberapa orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Ini dikarenakan juga kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Perencanaan yang dibuat pada siklus I belum sesuai dengan yang telah dilaksanakan. Ada beberapa tahap pembelajaran yang belum terlaksana

dengan baik, sehingga secara otomatis penggunaan metoda bermain peran pada siklus I ini juga belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas II, penyebab belum terlaksananya penggunaan metoda bermain peran pada siklus I ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang bermain peran dan kurangnya arahan dan bimbingan dari guru ketika siswa melakukan bermain peran. Seharusnya guru sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran, guru harus dapat menanamkan konsep bermain peran dengan baik, agar siswa paham apa yang akan dilakukannya. Dan guru memberikan arahan dan bimbingan dengan baik karena bermain peran ini merupakan hal yang baru bagi siswa.

Guru seharusnya bisa memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa sehingga dalam pelaksanaan bermain peran siswa benar-benar merasakan kejadian yang sebenarnya, agar siswa dapat menanamkan dalam diri pentingnya memiliki perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bermain peran ini juga dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor dari siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada siklus I bahwa persentase evaluasi yang direncanakan mencapai 75%, ini dijelaskan dalam BSNP (2008) ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria idel ketuntasan untuk masing-masing indikator adalah 75%. Dari hasil evaluasi siswa pada siklus I ketuntasan diperoleh 46 % berarti ini masih dibawah kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I maka direncanakan untuk melakukan siklus II dengan tujuan agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan lebih dapat melakukan bermain peran lebih baik dari yang sebelumnya. Metoda bermain peran bertujuan agar dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa sehingga siswa dapat belajar aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan kepada siklus II agar tujuan yang diharapkan dari penggunaan metoda bermain peran dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Siklus II

Perencanaan yang dibuat pada siklus II telah dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran telah sistematis dengan perencanaan sehingga pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran pada siklus II ini sudah dapat terlaksana dengan baik. Dengan menggunakan metoda bermain peran ini nampak siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Terutama ketika siswa diajak melakukan bermain peran,

banyak siswa yang antusias untuk mencalonkan diri untuk ikut dalam kegiatan bermain peran. Dapat dilihat siswa lebih bersemangat karena pembelajarannya dianggap menyenangkan. Siswa ikut langsung dalam pembelajaran sehingga keberanian dan keaktifan siswa dapat terpupuk dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn ini bukan hanya dapat dilakukan dengan metoda ceramah saja tetapi dapat dengan menggunakan metoda yang lain yang dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa salah satunya adalah dengan metoda bermain peran.

Dalam melaksanakan bermain peran, guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Sebelum melakukan bermain peran guru telah memberikan penjelasan tentang bermain peran kepada siswa, dan dapat membimbing siswa dengan baik. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, sehingga dapat menumbuhkan keberanian bagi siswa untuk mengeluarkan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan dan merespon pertanyaan dari guru. Dengan adanya keinginan siswa untuk bertanya, merespon pertanyaan dari guru dan mau mencalonkan diri dalam bermain peran berarti telah menunjukkan adanya keterampilan proses afektif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga siswa paham tentang pembelajaran PKn yang sebenarnya. Bagi siswa yang telah ikut bermain peran guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk ikut dalam bermain peran.

Materi tentang melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan dengan menggunakan metoda bermain peran dapat membentuk pribadi siswa sehingga dapat tertanam dalam dirinya, karena siswa kelas rendah mudah mengingat sesuatu dengan mencontoh apa yang dilihat dan dirasakannya. Sehingga siswa diharapkan dapat memiliki sikap yang sesuai dengan yang diharapkan dari pembelajaran PKn yang telah dipelajari siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metoda bermain peran dalam pembelajaran PKn dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berarti metoda bermain peran dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran PKn, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dari hasil analisis penelitian dari siklus II hasil evaluasi yang diperoleh siswa telah mencapai 88% (keberhasilan baik) baik perencanaan, pelaksanaan evaluasi proses dan hasil. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, sudah terlaksana dengan baik dan guru telah berhasil dalam menggunakan

metoda bermain peran dalam proses pembelajaran PKn di kelas II SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh.

KESIMPULAN

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran. Rancangan pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang akan digunakan; 2) Pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap periapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. 3) Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 46% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88% hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 02 Gurun Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriyah, C. Z., & Febyanto, H. (2015). Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 34–40. Retrieved from <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/download/70/76>
- Koswara, I. (2018). Revitalisasi Pembangunan Pendidikan Melalui Pendekatan Komunikasi Pendidikan. *Jurnal Agresi*, 6(1), 36–59. <https://doi.org/10.34010/AGREGASI.V6I1.849>
- Listiawati, N. (2013). Pelaksanaan Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan oleh Beberapa Lembaga. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(3), 430–450.

- <https://doi.org/10.24832%2Fjpnk.v19i3.302>
- Mundilarto, R. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Mustafa, M. (2018). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 2(4), 628–634. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/258066-penggunaan-metode-bermain-peran-role-pla-d3479757.pdf>
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Satndar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Triyono, T. (2008). Penelitian Tindakan Kelas: Apa dan Bagaimana Melaksanakannya? In *Seminar Guru-guru se UPDT Sumpiuh*. Banyumas: UPDT Sumpiuh. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26385.12649>
- Wardani, I. G. A. K. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Widiansyah, A. (2017). Peran Ekonomi dalam Pendidikan dan Pendidikan dalam Pembangunan Ekonomi. *Cakrawala*, XVII(2), 207–215. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/download/2612/1797>
- Wugarsari, Z. D., Soekirno, S., & Wicaksono, A. G. (2016). Penggunaan Metode Bermain peran Melalui Pembelajaran Tematik Integratif Jenis Jaring Laba-Laba untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Terintegrasi) pada S. *Karya Ilmiah Mahasiswa Progd Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP*, 1(2), 1–19. Retrieved from <http://jurnal-mahasiswa.unisri.ac.id/index.php/fkipggsd/article/download/514/450>
- Yamin, M. (2008). *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zulfa, N., & Zahroul, C. F. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 1–8. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/viewFile/533/872>