

*Jurnal Ilmiah*  
**PEURADEUN**  
*Media Kajian Ilmiah Sosial, Politik, Hukum, Agama dan Budaya*



**DINAMIKA PERUBAHAN SOSIAL & ILMU PENGETAHUAN**

**KEDUDUKAN WALI NANGGROE DI ACEH**

**Baihaqi**

**ARENA PRODUKSI KULTURAL DAN KEKERASAN SIMBOLIK**

**Syahril**

**PANCASILA DAN SYARIAT ISLAM SEBAGAI ASAS PEMBENTUKAN  
QANUN DI ACEH**

**Delfi Suganda**

طريقة تدريس النصوص الأدبية المثالية في إندونيسيا

**فخر الرازي**





**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN PADA MATERI  
PENGAMBILAN KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI  
METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) SDN. 2  
MAKMUR KABUPATEN BIREUEN**

**Anwar**

*Guru SDN 2 Makmur Kabupaten Bireueun-Aceh*

**Abstract**

*This study was conducted based on the lack of civic education learning outcomes matter Joint Decision 2 Elementary School in Prosper, as a result of the use of learning methods are still lacking to arouse student interest. This study aims to improve learning outcomes Civics Material Rewarding joint decision on the Student Grade 5 Elementary School 2 Makmur by applying the method of playing a role (Role Playing). This study was conducted with the design of classroom action research (CAR) with a model of the teacher as researcher. The results showed that the application of the method of playing a role in the learning material Civics Appreciating the joint decision to improve learning outcomes Civics in Elementary School fifth grade students 2 Makmur. Improved learning outcomes Civics joint decision Appreciate material is characterized by an increase in the value achieved in the evaluation of learning outcomes in each cycle.*

**مستخلص**

وقد أجريت هذه الدراسة على أساس عدم وجود التربية المدنية نتائج التعلم يهتم القرار المشترك مدرسة الابتدائية في بروسير، نتيجة لاستخدام أساليب التعلم لا تزال تفتقر لإثارة اهتمام الطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى تحسين نتائج التعلم التربية الوطنية مادة قرار مشترك مكافأة على مدرسة الابتدائية 2 مكمور طالب الصف 5 من خلال تطبيق أسلوب لعب دور (لعب الأدوار). وقد أجريت هذه الدراسة في تصميم البحوث العملية الفصول الدراسية (PTK) مع نموذج للمعلم وباحث. أظهرت

النتائج أن تطبيق طريقة لعب دورا في المواد التعليمية التربية الوطنية وتقديرا لقرار مشترك لتحسين نتائج التعلم التربية الوطنية في المدرسة الابتدائية 2 مكمور طلاب الصف الخامس. يتميز تحسين نتائج التعلم التربية الوطنية قرار مشترك نقدر المواد زيادة في قيمة المحرز في تقييم نتائج التعلم في كل دورة.

**Keywords:** *Learning Outcomes, Role Playing Method (Role Playing)*

## A. Pendahuluan

Materi pembelajaran PKn di Sekolah Dasar lebih menekankan pada pembentukan sikap pola dasar peserta didik sebagai warga negara dari pada penguasaan konsep-konsep kewarganegaraan. Berdasarkan hal tersebut perlu diciptakan situasi belajar yang bersifat kontekstual dan melibatkan siswa secara aktif, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik dalam model pembelajaran penerapan keterampilan sosial yang dimuat dalam materi pembelajaran PKn.

Uraian di atas melandasi untuk dilakukannya upaya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada penghayatan terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran. Juga yang dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga seluruh siswa dapat berperan aktif dalam serangkaian kegiatan pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKn pada materi Keputusan Bersama. Pemilihan metode pembelajaran tersebut dilandasi atas pertimbangan bahwa akan dapat mengaktifkan aspek-aspek dalam diri siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "bagaimanakah penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar PKn materi Menghargai keputusan bersama di Kelas V SD Negeri 2 Makmur Kabupaten Bireuen? dan bagaimanakah peningkatan hasil belajar PKn pada materi keputusan bersama di Kelas V SD Negeri 2 Makmur Kabupaten Bireuen?" Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan pembelajaran PKn materi Menghargai keputusan bersama di Kelas V SD Negeri 2 Makmur Kabupaten Bireuen dan yang kedua tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn materi Menghargai keputusan bersama di Kelas V SD Negeri 2 Makmur Kabupaten Bireuen.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Nana Sudjana mengemukakan bahwa Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>1</sup> Suratinah Tirtonegoro mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.<sup>2</sup> Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.<sup>3</sup>

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu.

### **2. Ruang Lingkup PKn di SD**

Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 di kemukakan bahwa “ 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” Sedangkan tujuannya

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 5

<sup>2</sup> Suratinah Tirtonegoro, *Anak Super Normal dan Program Pendidikan*, (Jakarta: Bina Askara, 2001), hal 43

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hal. 23

digariskan dengan tegas adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>4</sup>

Dapat dipahami bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara kognisi adalah untuk menumbuhkan pola pikir cerdas, demokratis dan membentuk setiap individu masyarakat yang berkarakter dan nasionalis serta menjadi warga Negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga Negara.

### **3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Sebagaimana ditegaskan bahwa tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak semata berpihak pada pengetahuan kognitif semata namun harus terwujud dalam perbuatan nyata. Maka tujuan dari pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak cerdas dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.

---

<sup>4</sup> Permendiknas No. 22, 2006, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan Nasional.

- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Proses pendidikan yang menjadi kepedulian PKn adalah proses pendidikan yang terpadu utuh, merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mencapai tujuan baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan, tuntutan pedagogis ini memerlukan persiapan mental, profesionalitas, sosial guru-siswa yang kohesif

Dapat dipahami bahwa dalam belajar setiap pribadi harus memiliki prinsip untuk menuntun tercapainya tujuan belajar yakni perlu mendapat bimbingan dari guru, melakukan latihan yang berulang-ulang, dalam proses aktif dan dinamis dengan keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan.

#### **4. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Model Pembelajaran Bermain Peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua adalah bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga adalah bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.<sup>5</sup> Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik untuk berhubungan dengan orang lain. Masing-masing orang dalam kehidupannya memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh sebab itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita harus mampu menempatkan diri kita sebagai orang lain dan mengalami atau mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan masyarakat.

---

<sup>5</sup> Komara Endang, *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal 40.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- a. Menggali perasaannya,
- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya,
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah,
- d. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.<sup>6</sup>

### **C. Siklus Pembelajaran dalam Penelitian**

Adapun kegiatan-kegiatan dalam setiap siklus yang terdiri dari empat fase tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Pembelajaran Siklus I**

- a. Perencanaan

Perencanaan tindakan disusun meliputi: (1) pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta lampiran-lampiran. (2) Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan pendekatan PAKEM dengan menerapkan metode bermain peran dan bermuatan karakter (3) menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Siklus satu dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

- b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Proses belajar mengajar dilaksanakan di ruang kelas dengan jumlah murid sebanyak 24 orang. Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dilaksanakan dengan dua kali pertemuan.

---

<sup>6</sup> Komara Endang, *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal 42.

c. Hasil Pengamatan Terhadap Kinerja Guru

Tentang hasil pengamatan teman sejawat mengenai proses pembelajaran, juga perlu adanya penyempurnaan. Pengamat menyarankan menghubungkan materi dengan kenyataan hidup yang ada di lingkungan siswa. Pengalokasian waktu harap diperhatikan, agar sesuai dengan cakupan materi pembelajaran.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi selama kegiatan pembelajaran maka dalam bagian refleksi ini dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan proses pembelajaran PKn belum mencapai hasil seperti yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar kompetensi siswa dalam pelajaran PKn meningkat dapat mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 7, serta dapat memenuhi target pencapaian minimal 80% dari jumlah siswa. Penekanan perbaikan pada tahap konfirmasi, tahap kesimpulan dan penguatan, adanya keterkaitan materi dengan kondisi nyata di lingkungan siswa.
- 2) RPP yang disusun oleh guru perlu adanya perbaikan/peninjauan kembali antara strategi, keluasan materi dan alokasi waktu yang tersedia. Dengan menggunakan metode diskusi dan bermain peran membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang. Penerapan metode bermain peran diintensifkan dalam rangkaian kegiatan satu RPP.
- 3) Sebagian besar siswa merasa sangat senang dengan model pembelajaran yang dilakukan, karena dalam pembelajaran ini siswa lebih banyak terlibat langsung yang selama ini belum pernah dilakukan di sekolah.

## 2. Pembelajaran Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan disusun meliputi: (1) pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (2) Rencana pelaksanaan pembelajaran

disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I; (3) menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Proses belajar mengajar siklus II dilaksanakan di ruang kelas. Proses pembelajaran dilaksanakan secara kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

c. Hasil Pengamatan Kinerja Guru

Hasil pengamatan yang dilakukan teman sejawat menunjukkan adanya perubahan yang positif terhadap kinerja guru.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi selama kegiatan pembelajaran siklus II maka dalam bagian refleksi ini dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan proses pembelajaran PKn dengan penerapan metode bermain peran telah mencapai hasil seperti yang diharapkan yaitu telah mencapai target keberhasilan 69.16%. Target keberhasilan yang dicapai dalam siklus II adalah 79.16%.
- 2) RPP yang disusun oleh guru telah menunjukkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, karakter yang dikembangkan dapat teramati dalam interaksi antar siswa melalui pengorganisasian kelas yang dirancang oleh guru..
- 3) Kreativitas siswa dalam bermain peran dapat terealisasi, hal ini dapat dilihat dari hasil-hasil penampilan setiap siswa baik secara kelompok atau individu.
- 4) Siswa merasa senang dengan model pembelajaran yang dilakukan. Perasaan senang siswa ditunjukkan dengan adanya interaksi positif antar siswa, dan adanya ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan, ketekunan, serta keceriaan dalam belajar.

## **D. Hasil Penelitian**

### **1. Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Adapun Data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

**Nilai Tes Formatif Pada Siklus I**

No	Nama siswa	L/P	Nilai KKM	Pra Siklus	Siklus I
				Nilai	Nilai
1.	Dedi Saputra	L	70	60	70
2.	Irwan	L	70	50	60
3.	Rozalina	P	70	55	65
4.	Muntasir	L	70	60	65
5.	Abdul Kadir	L	70	50	65
6.	Arjuna	L	70	60	70
7.	Harisun	L	70	70	80
8	Amirul Hadi	L	70	70	75
9.	Fatmawati	P	70	70	70
10.	Fajar Rizki	L	70	75	75
11.	Liza Amelia	P	70	80	85
12.	M Fadhil	L	70	70	75
13.	M Helmi	L	70	70	70
14.	Nurasmak	P	70	50	50
15.	Nisa Rusyida	P	70	75	75
16.	Saiful Hadi	L	70	75	75
17.	Rizkawati	P	70	60	60
18.	Yuswandi	L	70	55	60
19	Putri Wahyuni	P	70	80	80
20	Sari Yulis	P	70	60	60
21	Munawarah	P	70	70	75
22	Cut Nurlinawati	P	70	70	70
23	Nurlaliza	P	70	60	60
24	Hasni	P	70	60	70
Jumlah				1555	1660
Rata-rata				64.79	69.16
Persentasi ketuntasan				50%	62.50%

Keterangan:

T : Tuntas  
 TT : Tidak Tuntas

Jumlah siswa yang Tuntas	: 15
Jumlah siswa Yang belum tuntas	: 9
Klasikal	: Belum tuntas

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan Pembelajaran model PAKEM dengan menggunakan metode *role playing* diperoleh nilai rata rata hasil belajar siswa adalah 69.16 dan ketuntasan belajar mencapai 62.50% atau ada 15 siswa dari 24 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama pada klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai > 64,7 lebih kecil dari persentase ketuntasan yang di kehendaki. Hal ini disebabkan Karena siswa masih adaptasi terhadap metode baru yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

## 2. Refleksi Siklus 1

- a. Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi selama kegiatan pembelajaran maka dalam bagian refleksi ini dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:
- b. Pelaksanaan proses pembelajaran PKn belum mencapai hasil seperti yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar kompetensi siswa dalam pelajaran PKn meningkat dapat mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 7, serta dapat memenuhi target pencapaian minimal 80% dari jumlah siswa. Penekanan perbaikan pada tahap konfirmasi, tahap kesimpulan dan penguatan, adanya keterkaitan materi dengan kondisi nyata di lingkungan siswa.
- c. RPP yang disusun oleh guru perlu adanya perbaikan/peninjauan kembali antara strategi, keluasan materi dan alokasi waktu yang tersedia. Dengan menggunakan metode diskusi dan bermain peran membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang. Penerapan metode bermain peran diintensifkan dalam rangkaian kegiatan satu RPP.
- d. Sebagian besar siswa merasa sangat senang dengan model pembelajaran yang dilakukan, karena dalam pembelajaran ini siswa lebih banyak terlibat langsung yang selama ini belum pernah

dilakukan di sekolah, meskipun demikian perlu ada perbaikan terutama pada pengaitan materi dengan kenyataan di lingkungan siswa.

## 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

### Nilai Tes Formatif Pada Siklus II

No	Nama Siswa	L/P	Nilai KKM	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	Dedi Saputra	L	70	70	85
2.	Irwan	L	70	60	70
3.	Rozalina	P	70	65	65
4.	Muntasir	L	70	65	80
5.	Abdul Kadir	L	70	65	75
6.	Arjuna	L	70	70	70
7.	Harisun	L	70	80	80
8	Amirul Hadi	L	70	75	80
9.	Fatmawati	P	70	70	75
10.	Fajar Rizki	L	70	75	75
11.	Liza Amelia	P	70	85	85
12.	M Fadhil	L	70	75	75
13.	M Helmi	L	70	70	80
14.	Nurasmak	P	70	50	60
15.	Nisa Rusyida	P	70	75	80
16.	Saiful Hadi	L	70	75	75
17.	Rizkawati	P	70	60	65
18.	Yuswandi	L	70	60	65
19	Putri Wahyuni	P	70	80	80
20	Sari Yulis	P	70	60	60
21	Munawarah	P	70	75	80
22	Cut Nurlinawati	P	70	70	75
23	Nurlaliza	P	70	60	75
24	Hasni	P	70	70	85
Jumlah				1660	1795

Rata-rata			69.16	74.79
Persentasi ketuntasan			62.50%	79.16%

*Keterangan:*

T	: Tuntas
TT	: Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang Tuntas	: 19
Jumlah siswa Yang belum tuntas	: 5
Klasikal	: Belum tuntas

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan Pembelajaran model PAKEM dengan menggunakan metode role playing diperoleh nilai rata rata hasil belajar siswa adalah 74,79 Dan ketuntasan belajar mencapai 79,16 % atau ada 19 siswa dari 24 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak peningkatan dari kegiatan pembelajaran pada saat klasikal dan pelaksanaan siklus pertama.

### 3. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi selama kegiatan pembelajaran siklus II maka dalam bagian refleksi ini dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan proses pembelajaran PKn dengan penerapan metode bermain peran telah mencapai hasil seperti yang diharapkan yaitu telah mencapai target keberhasilan 69.16%. Target keberhasilan yang dicapai dalam siklus II adalah 79.16%.
- 2) RPP yang disusun oleh guru telah menunjukkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, karakter yang dikembangkan dapat teramati dalam interaksi antar siswa melalui pengorganisasian kelas yang dirancang oleh guru.
- 3) Kreativitas siswa dalam bermain peran dapat terealisasi, hal ini dapat dilihat dari hasil-hasil penampilan setiap siswa baik secara kelompok atau individu.
- 4) Siswa merasa senang dengan model pembelajaran yang dilakukan. Perasaan senang siswa ditunjukkan dengan adanya interaksi positif

antar siswa, dan adanya ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan, ketekunan, serta keceriaan dalam belajar.

### **E. Pembahasan**

Kegiatan pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD Negeri 2 Makmur Kabupaten Bireuen dengan menerapkan metode bermain peran dapat mendorong dan membangkitkan minat belajar siswa, merangsang kreativitas siswa, serta meningkatkan keaktifan belajar secara kelompok dan mandiri. Dengan bermain peran suasana kegiatan belajar terkesan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain peran siswa memperoleh kesempatan mengeksplorasi kemampuan diri secara alami. Bakat dan karakter siswa dapat terlihat pada saat bermain peran.

Mengamati hasil observasi selama siklus I dan siklus II dari aspek-aspek aktivitas, kreativitas, rasa senang, dan interaksi menunjukkan perubahan ke arah positif. Peningkatan kompetensi siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menuju pada pencapaian target yang telah ditetapkan. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu atau dalam kelompok. Kreativitas siswa tampak dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran terkesan menyenangkan sehingga meningkatkan semangat belajar pada siswa. Mengkaji temuan-temuan dalam siklus I dan II maka dapat dikatakan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **F. Penutup**

Pembelajaran PKn materi Menghargai keputusan bersama dengan menerapkan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 2 Makmur Kabupaten Bireuen dapat meningkatkan: (1) aktivitas belajar siswa; (2) kreativitas belajar siswa; (3) rasa senang siswa dalam belajar PKn; serta (4) interaksi yang sehat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, secara umum disimpulkan bahwa dengan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn materi Menghargai keputusan bersama dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecamatan Makmur Kabupaten Bireuen . Peningkatan hasil belajar tersebut ditandai dengan

adanya peningkatan hasil evaluasi yang diselenggarakan pada akhir setiap siklus.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn materi Menghargai keputusan bersama di Kelas V SD Negeri 2 Makmur Kabupaten Bireuen sangat efektif untuk mengembangkan karakter siswa. Dalam bermain peran menuntut pemeran untuk dapat menampilkan karakter sesuai dengan perannya. Hal tersebut akan membuat siswa mengeksplor karakter dari dalam dirinya sehingga karakter yang muncul tersebut dapat dikembangkan ke arah yang positif.\*\*\*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang, Komara. 2009. *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas No.22, Tahun 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan Nasional,
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Tirtonegoro, Suratinah. 2001. *Anak Super Normal dan Program Pendidikan*, Jakarta: Bina Askara.