

## **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN HIDUP RUKUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS I DI SDN KEBON PALA 07 PAGI**

**Suratmi**

SDN Kebon Kopi 07 Pagi

### **Abstrak**

*Bermain peran dalam pembelajaran PKn merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih yang dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas I serta dapat menjadi alternatif tindakan untuk menyelesaikan permasalahan ketidakmampuan siswa dalam memahami pelajaran PKn melalui metode ceramah.*

**Kata kunci :** *hasil belajar, bermain peran*

### **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan generasi bangsa merupakan tanggung jawab semua komponen bangsa, meliputi pemerintah, pendidik, orangtua dan pengusaha/ industri. Keempat komponen merupakan sinergi yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Banyak hal yang mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan, antara lain kualitas dan SDM guru sebagai pendidik, sarana prasarana pembelajaran, kurikulum, metode pembelajaran, inovasi dan kreatifitas kepala sekolah sebagai leader serta masyarakat yang peduli akan pendidikan.

Salah satu masalah yang terjadi saat ini adalah masih minimnya SDM guru dalam mengembangkan model dan metode pembelajaran saat praktek mengajar. Guru pada umumnya lebih menitikberatkan pada model ceramah dan penugasan dalam memberikan materi ajar. Model pembelajaran ini sangat

membosankan siswa serta membuat siswa pasif yang berdampak pada tidak tercapainya KKM yang telah ditetapkan.

Rendahnya motivasi dan inovasi guru dalam mengembangkan model atau metode pembelajaran berdampak pada menurunnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Untuk itu perlu dikembangkan paradigma kurikulum pendidik dasar dan menengah di mana kini guru diharapkan hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar, dengan pembelajaran yang lebih realistis dan aplikatif khususnya pelajaran PKn. Di lain sisi, pelajaran PKn merupakan pelajaran bersifat membaca dan menghafal yang pada umumnya kurang disukai siswa dan pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Sehingga jangan disalahkan apabila disetiap jam pelajaran PKn siswa cenderung merasa enggan dan malas dalam mengikuti proses KBM. Untuk mengantisipasi hal tersebut perlu ada solusi dalam penyampaian mata pelajaran PKn dengan menggunakan berbagai cara yang menarik yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Bermain peran dalam pembelajaran PKn merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih yang dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya.

## **B. KAJIAN TEORETIK**

### **1. Hakekat Belajar**

Menurut Sujana belajar adalah “suatu perubahan yang relatif permanen dalam suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil dari praktik atau latihan”.<sup>1</sup> Jadi belajar merupakan sesuatu yang sengaja dilakukan untuk melakukan suatu perubahan melalui praktik atau latihan. Untuk memiliki suatu kemampuan/kompetensi siswa harus mengalami latihan atau praktik, bukan sekedar menerima ilmu dari guru, namun juga siswa harus mengalami sendiri pengalaman tersebut.

Menurut pendapat Hamalik<sup>2</sup> “Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan”.

---

<sup>1</sup> Nana Sujana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : Remaja Rosda Karya. 2001). Hlm. 18

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung : Bumi Aksara. 2003). Hlm. 19

Pengertian belajar ini lebih memfokuskan pada tujuan seseorang melakukan kegiatan yaitu untuk memperoleh pengetahuan. Untuk memperoleh pengetahuan, siswa harus melakukan kegiatan, karena pengetahuan itu akan ia peroleh dari kegiatan tersebut. Jadi pengetahuan tidak serta merta dapat diterima siswa, melainkan siswa itu mengalami sebuah kegiatan untuk mendapatkannya.

Aliran filsafat yang mengilhami aliran psikologi pendidikan merumuskan belajar sebagai berikut *Nativisme*, bahwa belajar bersumber dari bawaan atau faktor *indogin* (Schovenhour dalam Riyanto). *Empirisme*, bahwa belajar tergantung pengaruh lingkungan atau factor *exogin* (John Locke dalam Riyanto). *Konvergensi*, bahwa belajar adalah hasil interaksi antara pembawaan dan lingkungan manusia (William Sternt dalam Riyanto).<sup>3</sup>

Menurut Frank W. Kohler dkk, dalam Roestiyah untuk mengukur keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui empat cara, yaitu: (a) adanya perubahan cara pandang siswa setelah melalui proses kegiatan pembelajaran, (b) terdapat perubahan dalam diri siswa yang berkaitan dengan pengetahuan siswa, (c) adanya kemampuan siswa yang bervariasi setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran, dan (d) adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran<sup>4</sup>. Tujuan belajar dan pembelajaran merupakan hal yang amat penting dalam proses pencapaian hasil belajar siswa sesuai dengan harapan, yaitu mencapai hasil belajar yang sudah ditetapkan.

Hasil belajar dikonsepsikan oleh para ahli dengan pandangan yang bervariasi. Konsep tersebut pada umumnya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Secara Lebih rinci mengenal hasil belajar mencakup: 1) Keterampilan intelektual, yaitu kecakapan yang membuat seseorang memiliki kemampuan dan memungkinkan menanggapi konseptual lingkungannya. Keterampilan intelektual ini berkaitan dengan pengetahuan bagaimana melakukan aktivitas. Kemampuan intelektual meliputi: (a) dapat mernbedakan (*discrimination*), yaitu kemampuan

---

<sup>3</sup> Riyanto Yatim. *Paradigma Pembelajaran*. (Unesa Universitas Press. Anggota IKAPI.2005). hlm 34-35

<sup>4</sup> Roestiyah, N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka Cipta. 2008). Hlm.39

siswa untuk membedakan benda-benda atau simbol-simbol; (b) kemampuan mendefinisikan konsep (*concepts*) tentang sesuatu hal; (c) kemampuan yang berkaitan dengan sesuatu aturan (*rules*) seperti menggunakan simbol-simbol dan dapat mengikuti aturan-aturan dalam penampilannya; (d) kemampuan tingkat tinggi (*higher order rules*) yang merupakan gabungan-gabungan dari keterampilan-keterampilan sebelumnya untuk memecahkan masalah. 2) Strategi kognitif, yaitu kecakapan khusus yang sangat penting, yang memungkinkan siswa dapat belajar dan menentukan sesuatu secara sendiri. Strategi kognitif, merupakan kemampuan yang mengatur seseorang memiliki cara belajar yang paling cocok bagi dirinya. 3) Informasi verbal, yaitu hasil belajar yang berupa pengetahuan verbal informasi, ini dapat berupa fakta, nama, prinsip, dan generalisasi. Informasi merupakan esensi suatu peristiwa yang dapat dijadikan alat perangkat dan sebagai dasar untuk tindakan lebih lanjut. 4) Kemampuan motoris, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan gerakan otot, kesanggupan menggunakan gerakan anggota badan. Contoh keterampilan menempelkan huruf atau gambar pada sebuah figura, dan 5) Sikap, meliputi kesiapan dan kesediaan seseorang untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaiannya terhadap objek tersebut. Hasil belajar yang berupa sikap ini nampak dalam bentuk kemampuan, minat, perhatian, perubahan, perasaan, dan lain-lain.

Abdul Aziz mengemukakan, bahwa hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik berasal dari dalam dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*), hasil belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut.<sup>5</sup>

Dari uraian tersebut di atas, dapat dinyatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah: a) faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan b) faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu berupa aspek psikologis, meliputi: 1) tingkat kecerdasan siswa; 2) sikap siswa; 3) kreativitas siswa; 4) minat siswa; dan 5) motivasi siswa.

Faktor-faktor yang berasal dari luar siswa adalah aspek lingkungan sosial dan lingkungan non sosial, seperti aspek teman sekelas, sedangkan aspek lingkungan non sosial berupa rumah, sekolah, peralatan belajar dan cuaca

## 2. Hakikat Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat

---

<sup>5</sup> Wahab Abdul Aziz. *Metode dan Model-model Belajar*. (Bandung : Alfabet. 2003). Hlm. 54  
STATEMENT Volume 3 No. 2 Tahun 2013 92

ditempuh guru dalam upaya meningkatkan tingkat pemahaman siswa, khususnya dalam mata pelajaran PKn. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, masalah sosial, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

Bermain peran dalam pembelajaran PKn merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih yang dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya.

Menurut Mulyasa<sup>6</sup> terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

1. Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi "di sini pada saat ini". Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

---

<sup>6</sup> Mulyasa, E. *Implementasi Kurikulum 2004 : Panduan Pembelajaran KBK*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004). Hlm. 38

2. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
3. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
4. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas

pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Menurut Sudjana<sup>7</sup> sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Dalam pelajaran PKn, guru dapat mengembangkan berbagai macam model atau strategi pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekolah atau alat peraga yang sederhana. Misalnya, pembelajaran dapat dilakukan di halaman sekolah atau menggunakan media peraga gambar maupun penggunaan infocus yang bersifat modern. Guru juga dapat menggunakan teknik pembelajaran yang bersifat diskusi maupun tugas kelompok melalui investigasi kelompok.

Pelajaran PKn yang berisikan pengetahuan sosial masyarakat dan pesan moral serta pengetahuan tentang organisasi, baik tingkat daerah maupun tingkat pusat serta hubungan sosial kemasyarakatan yang terjadi sehari-hari. Model pembelajaran yang tepat adalah membawa pelajaran PKn dalam kehidupan realita siswa, agar siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan guru. Di samping kemampuan siswa dalam teknik membaca dan menghafal, pelajaran PKn juga membutuhkan penalaran siswa dalam menjawab soal yang berhubungan dengan keadaan sosial dan pengalaman yang telah dialami siswa.

### C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut pendapat Hopkis yang dikutip Kunandar, penelitian tindakan kelas adalah “Kajian sistemik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.”<sup>8</sup>

Suharsimi menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif,

---

<sup>7</sup> Sudjana S., *D. Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. (Bandung: Falah Production, 2001). Hlm. 31

<sup>8</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 43.

kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja dan proses.”<sup>9</sup>

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Action Approach*), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas I SDN Kebon Pala 07 Pagi yang disajikan dalam bentuk bermain peran.

Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Hopkins, pada dasarnya merupakan suatu siklus yang meliputi tahap-tahap sebagai berikut : (a) perencanaan (*plan*), (b) tindakan (*act*), (c) observasi (*observe*), (d) refleksi (*reflect*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus selanjutnya, begitu seterusnya membentuk suatu spiral.

## D. DESKRIPSI, ANALISIS DATA, DAN INTERPRETASI HASIL ANALISIS.

### 1. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek (Setiap Siklus)

#### a. Prapenelitian

Tabel 1  
Persentase Hasil Belajar PKn Prapenelitian

No	Interval Nilai	Jumlah	Persen	Keterangan
1.	Nilai 5	2	5,26	Kurang
2.	Nilai 6	16	42,11	Cukup
3.	Nilai 7	17	44,74	Baik
4.	Nilai 8	3	7,89	Baik
5.	Nilai 9	0	-	Amat Baik
6.	Nilai 10	0	-	Amat Baik
Jumlah		<b>38</b>	<b>100 %</b>	
Jumlah Nilai		<b>249</b>		
Nilai rata-rata		<b>6,55</b>		

#### b. Data Hasil Penelitian

##### 1. Siklus 1

##### 1) Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti merancang tentang : waktu penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode mengajar, media pembelajaran, menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas guru

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 104.



dan siswa serta instrumen hasil belajar PKn. Siklus I pada hari Senin tanggal 17 dan 24 Oktober 2011.

## 2) **Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan**

### **Pertemuan 1 Siklus 1**

#### **Kegiatan Awal (10 menit)**

Kegiatan awal adalah siswa masuk kelas dengan berbaris, berdoa bersama dan guru mengabsen siswa. Peneliti melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan terbuka.

#### **Kegiatan inti (45 menit)**

Peneliti menulis tema di papan tulis “Hidup Rukun”, kemudian peneliti meminta siswa untuk membaca bersama tema di papan tulis. Peneliti menguraikan materi tentang tema hidup rukun, kerukunan antara seorang kakak kepada adik maupun bentuk hidup rukun siswa di sekolah. Peneliti mencatat beberapa poin penting di papan tulis. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mencatat kesimpulan di buku catatan siswa.

Peneliti menjelaskan rencana pembelajaran PKn dengan metode bermain peran. Di mana dalam metode bermain peran ini, siswa ada yang ditunjuk sebagai orangtua (ayah dan ibu), kakak, adik dan teman yang akan melakukan simulasi bermain peran dan menggambarkan pentingnya hidup rukun dalam berteman.

Peneliti menunjuk beberapa siswa untuk maju dan bermain peran sesuai dengan rencana tindakan pembelajaran. Peneliti telah mempersiapkan karton yang bertuliskan nama-nama peran yang akan dimainkan siswa.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti membimbing dan menjelaskan peran yang akan diperankan siswa dan menggambarkan hidup rukun antara orangtua dengan anak, seorang kakak kepada adiknya maupun kerukunan diantara siswa.

Dalam kegiatan belajar PKn melalui metode bermain peran, siswa melakukan peran dalam kehidupan sehari-hari yang menggambarkan hidup rukun diantara anggota keluarga. Peneliti juga menjelaskan dampak yang terjadi jika diantara anggota keluarga tidak saling hidup rukun atau tidak saling menyayangi.

#### **Kegiatan Penutup (15 menit)**

Diakhir pertemuan, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat kesimpulan yang penulis buat di papan tulis. Peneliti memberikan penguatan kepada siswa berupa tugas mengerjakan LKS yang dikerjakan di rumah.

## **Pertemuan 2 Siklus 1**

### **Kegiatan Awal (10 menit)**

Kegiatan awal adalah siswa masuk kelas dengan berbaris, berdoa bersama dan guru mengabsen siswa. Peneliti melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan “siapakah yang belum sarapan? Peneliti menjelaskan pentingnya sarapan untuk kesehatan usus kita.

Kegiatan inti (50 menit). Peneliti menjelaskan rencana dan tujuan pembelajaran, di mana siswa akan melakukan bermain peran dengan tema hidup rukun. Dalam pertemuan ini siswa tampak antusias dan mengacungkan jari agar dapat dipilih tampil di depan kelas untuk melakukan peran. Hal ini menunjukkan motivasi dan percaya diri siswa lebih meningkat dibandingkan pertemuan pertama.

Pada pertemuan ini siswa bermain peran tentang perkelahian di sekolah. Diceritakan dua orang siswa berkelahi karena berebutan bola sepak dan siswa lain mencoba melerai perkelahian tersebut. Peneliti mengajukan pertanyaan “apakah perbuatan tersebut baik?” siswa menjawab :”tidak baik”. “Di manakah perbuatan yang baiknya dalam cerita tersebut?”. Siswa tidak ada yang menjawab. Peneliti menjelaskan perbuatan baiknya adalah ada siswa yang melerai perkelahian tersebut.

ada pertemuan ini, peneliti mengadakan evaluasi belajar siklus I melalui lembar soal yang harus dikerjakan siswa. Soal-soal tersebut mencerminkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menjaga kerukunan baik di rumah maupun di sekolah.

Kegiatan penutup (5 menit). Peneliti mengadakan tanya jawab tentang model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada umumnya siswa sangat antusias dan sangat senang dengan model pembelajaran bermain peran.

### **3) Refleksi**

Refleksi merupakan kegiatan analisis dan interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh oleh peneliti dan kolaborator dikumpulkan. Berikut hasil perolehan nilai PKn Siklus I siswa kelas I dengan tema hidup rukun melalui metode bermain peran.

Tabel 2  
Hasil Perolehan Nilai PKn Siklus I

No	Perolehan Nilai	Jumlah	Persen	Keterangan
1.	Nilai 5	0	-	Kurang
2.	Nilai 6	2	5,26	Cukup
3.	Nilai 7	11	28,95	Baik
4.	Nilai 8	24	63,16	Baik
5.	Nilai 9	1	2,63	Amat Baik
6.	Nilai 10	0	-	Amat Baik
Jumlah		38	100	
Jumlah Nilai		<b>291</b>		
Nilai Rata-rata		<b>7,66</b>		

## 2. Siklus II

### 1) Tahap Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan pada siklus II adalah rencana perbaikan dari kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I. Siklus II dilaksanakan pada tanggal hari Senin tanggal 7 November 2011.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan strategi perbaikan mengajar PKn melalui metode bermain peran, antara lain setelah siswa bermain peran, siswa langsung mencatat kesimpulan dan kejadian yang telah diperankan rekannya di depan kelas. strategi ini diharapkan dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan siswa dalam menyimpulkan pentingnya hidup rukun melalui simulasi bermain peran. Peneliti mempersiapkan lembar observasi aktifitas siswa dan guru selama kegiatan belajar PKn berlangsung.

### 2) Tahap Pelaksanaan Kegiatan

#### Kegiatan Awal (10 menit)

Peneliti memeriksa kehadiran siswa berdoa bersama. Peneliti melakukan apersepsi mengulang pelajaran sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan terbuka yang berhubungan materi hidup rukun. Misal, “apakah manfaat kita hidup rukun?”

#### Kegiatan Inti (40 menit)

Peneliti menunjuk beberapa siswa untuk bermain peran dengan menggunakan karton yang digantung di leher. Pada kegiatan ini, peneliti menjelaskan perilaku hidup rukun dalam keluarga dan

di sekolah. Dalam peran tersebut digambarkan bagaimana sikap seorang kakak yang memberikan tempat pensil kepada adiknya serta bagaimana sikap adik yang mengucapkan terima kasih dan mencium tangan kakaknya.

ada pertemuan ini, peneliti menunjuk beberapa siswa untuk melakukan bermain peran sesuai dengan skenario yang ditentukan. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menarik kesimpulan dari peran yang telah dimainkan siswa di depan kelas. Peneliti memberikan kebebasan kepada siswa menyimpulkan peran tersebut serta tanggapan siswa atas perilaku yang telah dilakukan.

Melalui metode bermain peran siswa dapat melakukan aktivitas simulasi yang menggambarkan bagaimana perilaku hidup rukun dalam keluarga. Metode bermain peran cocok digunakan pada usia sekolah dasar yang masih dalam tahap *operational concret* (bersifat nyata). Siswa juga dapat mengetahui bagaimana perilaku yang harusnya dilakukan seorang adik kepada kakaknya, menghormati nenek dan kakek serta bibi dan paman. Melalui metode bermain peran, siswa dapat memahami materi lebih cepat dibandingkan metode ceramah. Dalam bermain peran semua indera siswa dapat melihat dan merasakan perilaku yang mencerminkan hidup rukun.

### **Kegiatan Penutup (20 menit)**

Diakhir pertemuan, peneliti mengadakan evaluasi belajar PKn melalui metode bermain peran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dengan tema hidup rukun. Setelah mengkondisikan siswa, peneliti membagikan lembar soal dan siswa mengerjakan soal secara mandiri dalam pengawasan peneliti yang berkeliling kelas.

Peneliti juga memberikan penguatan berupa tugas PR yang harus dikerjakan siswa di buku LKS.

### **3) Refleksi**

Berikut hasil perolehan nilai PKn siklus II, setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 3  
Hasil Perolehan Nilai PKn Siklus II

No	Interval Nilai	Jumlah	Persen	Keterangan
1.	Nilai 5	0	-	Kurang
2.	Nilai 6	0	-	Cukup
3.	Nilai 7	3	7,89	Baik
4.	Nilai 8	26	68,42	Baik
5.	Nilai 9	8	21,05	Amat Baik
6.	Nilai 10	1	2,63	
Jumlah		38	100	
Jumlah Nilai		311		
Rata-rata		<b>8,18</b>		

Berdasarkan tabel 4.3 dan diagram, diketahui bahwa pada umumnya siswa telah memperoleh nilai 8 sebanyak 26 siswa (68,42 %) dan memperoleh nilai 9 sebanyak 8 siswa (21,05 %) serta nilai 10 sebanyak 1 siswa (2,63 %). Pada siklus II tidak ada siswa yang memperoleh nilai KURANG atau di bawah KKM. Nilai terendah pada siklus II adalah 7 sebanyak 3 siswa (7,89 %).

Berdasarkan hasil perolehan nilai, terdapat kenaikan yang signifikan metode bermain peran terhadap hasil belajar PKn siswa kelas I sebesar 25 % dibandingkan perolehan nilai siklus prapenelitian (6,55).

## 2. Analisis Data

### 1. Siklus I

#### 1. Aktifitas Siswa Siklus I

Pada umumnya siswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran PKn. Hal ini terlihat dengan keterlibatan siswa secara aktif kegiatan belajar mengajar, namun siswa masih belum percaya diri dan kaku dalam memainkan perannya serta dalam berdialog. Pada siklus I masih terdapat siswa yang masih bercanda dan belum selesai dalam menulis kesimpulan. Saat kegiatan apersepsi, siswa masih terkesan tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan terbuka peneliti. Suasana pembelajaran sangat menyenangkan, karena peneliti dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi semua siswa. Pada siklus I, masih terdapat siswa yang belum percaya diri dalam mengerjakan soal evaluasi dan bercanda saat mengerjakan soal. (lihat lampiran).

## **2. Aktifitas Guru Siklus I**

Berdasarkan catatan lapangan aktivitas guru, masih terdapat beberapa catatan yang harus ditingkat guru, antara lain: guru belum menjelaskan rencana pembelajaran, guru belum menguasai kelas saat kegiatan KBM berlangsung, hal ini terlihat siswa masih banyak keluar dari bangku dan menyaksikan kegiatan bermain peran dari dekat, sehingga menghalangi siswa lainnya serta guru belum sepenuhnya memberikan fasilitator dan bimbingan terhadap siswa yang kesulitan dalam menyimpulkan hasil pengamatannya. Berikut tabel catatan aktivitas guru berdasarkan catatan lapangan kolaborator.

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas peneliti dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain dalam pelajaran PKn baru mencapai 69,41 %. Artinya masih banyak aktivitas peneliti yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

## **2. Siklus II**

### **a. Aktifitas Siswa Siklus II**

Aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, pada umumnya siswa aktif dan termotivasi mengikuti pembelajaran serta suasana belajar tidak monoton atau membosankan siswa. Konsentrasi dan daya ingat siswa meningkat, hal ini terlihat dengan meningkatnya perolehan hasil belajar siswa. Metode bermain peran juga dapat meningkatkan percaya diri siswa dan kemampuan siswa dalam berbicara serta keberanian siswa untuk tampil di muka kelas.

Melalui metode bermain peran, suasana belajar terkesan tidak kaku, tumbuh keberanian siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan peneliti. Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan terbuka yang diajukan peneliti dan suasana belajar terlihat kondusif dan komunikatif.

Pada siklus II, tidak ada siswa yang bercanda dan semua siswa mencatat hasil pengamatannya dalam buku catatan siswa. Siswa tertib dalam mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. Peneliti mampu mengawasi aktifitas siswa agar tidak bercanda dengan berkeliling kelas saat siswa mencatat kesimpulan. Siswa juga telah mampu menyimpulkan peran yang dimainkan oleh siswa, seperti perilaku hidup rukun seorang kakak kepada adiknya, kerukunan diantara siswa serta sikap kita terhadap orangtua maupun yang lebih tua usianya.

### b. Aktifitas Guru Siklus II

Aktivitas guru saat kegiatan belajar siklus II mengalami kenaikan yang signifikan. Pada umumnya peneliti telah memenuhi aspek-aspek indikator pengajaran yang telah ditetapkan. Peneliti telah memperbaiki proses pengajaran dengan melakukan bimbingan dan memberikan motivasi bagi siswa untuk tampil dengan percaya diri. Demikian pula dengan waktu pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dalam skenario tindakan.

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bawah aktivitas peneliti dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain dalam pelajaran PKn telah mencapai 89,41 %. Artinya peneliti telah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

### 3. Interpretasi Hasil Analisis Data

Metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang hidup rukun. Siswa dapat melakukan simulasi secara langsung perilaku yang menunjukkan hidup rukun antara orangtua dengan anak, anak dengan orangtua, kakak dengan adiknya serta perilaku hidup rukun antara ibu dengan ayah maupun sikap hidup rukun yang ditunjukkan siswa di sekolah dengan teman di kelas. Melalui metode bermain motivasi dan percaya diri siswa meningkat selama proses KBM berlangsung.

Tumbuh rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam menjawab soal yang diberikan secara terbuka serta suasana pembelajaran yang kondusif berdampak pada meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Berikut tabel yang menunjukkan peningkatan belajar PKn siswa dari prapenelitian dan penelitian siklus I dan siklus II.

Tabel 6  
Persentase Hasil Belajar PKn  
Prapenelitian dan Penelitian Siklus I dan Siklus II

No	Perolehan Nilai	Sebelum PTK		Siklus I		Siklus II	
		Skor	Persen	Skor	Persen	Skor	Persen
1.	Nilai 5	2	5,26	0	0	0	0
2.	Nilai 6	16	42,11	2	5,26	0	0
3.	Nilai 7	17	44,74	11	28,95	3	7,89
4.	Nilai 8	3	7,89	24	63,16	26	68,42
5.	Nilai 9	0	0	1	2,63	8	21,05

6.	Nilai 10	0	0	0	0	1	2,63
Jumlah		249		291		311	
Rata-rata kelas		<b>6.55</b>		<b>7.66</b>		<b>8.18</b>	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas sebelum tindakan sebesar 6,55. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran PKn siswa kelas I dengan tema hidup rukun perolehan nilai rata-rata 7,66 dan meningkat pada siklus II sebesar 8,18. Artinya perolehan nilai hasil belajar PKn melalui metode bermain peran mengalami peningkatan sebesar 25 % dibandingkan perolehan nilai prapenelitian.

Pada siklus I pada umumnya siswa memperoleh nilai 8 sebanyak 24 siswa (63,16 %) dan 11 siswa (28,95 %) memperoleh nilai 7. Pada siklus I tidak terdapat yang memperoleh nilai 5 atau kurang dari KKM. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 9 sebanyak 1 siswa (2,63 %). Mengingat indikator ketercapaian belum terpenuhi, maka penulis melanjutkan pada siklus II guna memperbaiki kekurangan siklus I.

Pada siklus II, berdasarkan catatan lapangan yang dilakukan kolaborator terlihat bahwa suasana pembelajaran sangat kondusif dan melibatkan siswa secara keseluruhan. Siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PKn dan merasa senang karena didesain sambil bermain. Siswa juga termotivasi untuk dapat menyelesaikan soal dengan benar. Tumbuh rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam menjawab soal serta kemampuan siswa dalam bicara meningkat.

Demikian pula dengan aspek aktivitas guru dalam mengajar, di mana berdasarkan catatan kolaborator pada siklus I baru mencapai 69,41 % dan setelah peneliti melakukan perbaikan kelemahan dalam mengajar, seperti membimbing siswa yang masih kesulitan dengan cara keliling kelas, menjelaskan serta memberikan penguatan kepada siswa yang masih kesulitan, maka perolehan nilai aktivitas guru berdasarkan pengamatan kolaborator sebesar 89,41 %.

Secara keseluruhan, setelah melewati dua siklus, hampir semua aspek mengalami peningkatan, baik data penelitian maupun data pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa. Tindakan dianggap berhasil karena perolehan nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 8,18 atau lebih dari nilai ketuntasan minimum (KKM) dan tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai kurang atau di bawah KKM. Melalui metode



bermain terdapat kenaikan hasil perolehan nilai yang signifikan sebesar 25 % dari prapenelitian. Peneliti bersama observer sepakat untuk menghentikan pada siklus II dan tidak melanjutkan pada siklus III.

#### **E. KESIMPULAN**

Metode bermain peran dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar PKn siswa kelas I. Hal ini terlihat dengan perolehan nilai rata-rata kelas mencapai 8,18 dan tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai kurang. Bahkan , terdapat 1 siswa (2,63 %) yang memperoleh nilai 10 (AMAT BAIK)

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas I serta dapat menjadi alternatif tindakan untuk menyelesaikan permasalahan ketidakmampuan siswa dalam memahami pelajaran PKn melalui metode ceramah.

Metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa kelas I serta melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara lisan serta menumbuhkan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta. 2006.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Kurnia Ingridwati. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta : CV. Rajawali Press. 2007.
- Made Putrawan dan Ma'ruf Akbar. *Penelitian Tindakan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2000.
- Martinis Yamin. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Gaung Persada Press. 2008.
- Mulyasa, E. *Implementasi Kurikulum 2004 : Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Nana Sujana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya. 2001.
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara. 2003.

- Riyanto Yatim. *Paradigma Pembelajaran*. Unesa Universitas Press. Anggota IKAPI.2005.
- Roestiyah, N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. 2008.
- Sudjana S., D. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production, 2001.
- Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Wahab Abdul Aziz. *Metode dan Model-model Belajar*. Bandung : Alfabet. 2003.