

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DAPAT MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI CIBUNIGEULIS KECAMATAN
BUNGURSARI KOTA TASIKMALAYA**

**Oleh:
AGUS SUTIANA
Nip. 196304211984101005**

ABSTRAK

Nilai hasil Belajar PKn terpadu masih tergolong rendah, seperti yang terjadi kelas V SD Negeri Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya”. Penyebab rendahnya hasil belajar salah satunya adalah pembelajaran yang terjadi masih pembelajaran konvensional yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan yang dicapai tidak optimal. Upaya perbaikan hasil belajar siswa dapat berupa pemberlakuan pembelajaran yang memiliki pendekatan strategis dan mampu memberdayakan partisipasi siswa lebih aktif dan mampu menciptakan iklim kelas yang kondusif dan belajar bermakna. Pembelajaran yang dianggap strategis adalah Pembelajaran melalui Metode bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “ Apakah penggunaan Pembelajaran Melalui Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya? Model yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing –masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil Penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pembelajaran metode bermain peran berhasil meningkatkan hasil belajar PKn di kelas VSDN Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas berupa penggunaan pembelajaran metode bermain peran telah berhasil meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya.

Kata Kunci: Metode bermain peran, hasil belajar PKN

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan (*Citizenship*) menurut Winataputra (2009:15) merupakan salah satu mata pelajaran umum yang ada di Sekolah Dasar (SD). Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas dan terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) menuntut terwujudnya pengalaman yang bersifat utuh memuat belajar kognitif, belajar nilai, sikap serta belajar perilaku.

SDN Cibunigeulis Kec. Bungursari merupakan sekolah dimana hasil belajar siswa masih rendah terutama pada mata pelajaran PKn kelas V yaitu ketuntasan belajar hanya 38, 09 %, dari 21 siswa hanya 8 siswa yang sudah tuntas belajar sedangkan 13 siswa belum tuntas belajar. Sebagian siswa belum mencapai standar nilai

KKM yang ditentukan yaitu 70. Hal tersebut terjadi karena indikatornya adalah: siswa kurang aktif dalam belajar, siswa mudah mengalami kejenuhan dan kebosanan. Pada kegiatan belajar mengajar di SDN Cisugih Jatiwaras, guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Untuk mengatasi hal tersebut maka penulis mempunyai inisiatif menggunakan metode Bermain Peran (*Role playing*).

Metode Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan suatu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkan. Tujuan dari Penggunaan metode bermain peran menurut Winataputra (2009:34-35) adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta penggunaan metode bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKn karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupa pengembangan berbagai potensi siswa seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Metode ini juga dapat

dimanipulasikan dalam bentuk lingkungan belajar yang menunjang tercapainya optimalisasi dalam proses pembelajaran, serta penggunaan metode ini merupakan jembatan pembelajaran yang awalnya berupa benda-benda kongkret seperti pengalaman anak. Melalui metode bermain peran materi yang bersifat abstrak dapat menjadi kongkrit dan jelas. Melalui perantara metode inilah siswa tidak akan mengalami kejenuhan dan kebosanan.

Dengan dasar inilah peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada SDN Cibunigeulis Kec. Bungursari Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD SDN Cibunigeulis Kec. Bungursari Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama dua bulan dari mulai perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada pada mata yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran, yaitu siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 Agustus 2015 dan siklus II dilaksanakan tanggal 26 Oktober 2015

B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cibunigeulis Kec. Bungursari Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 21 siswa. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

C. Rancangan Penelitian

Pada prinsipnya diterapkannya penelitian tindakan kelas atau classroom action research dimaksudkan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Sebagai salah satu penelitian yang dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan di dalam kelas, menyebabkan terdapatnya beberapa model atau desain yang dapat diterapkan. Desain tersebut di antaranya: 1) Model Kurt Lewin, 2) Model Kemmis & McTaggart, 3) Model Dave

Ebbutt, 4) Model John Elliot, 5) Model Hopkins, dan masih ada beberapa model lain, yang pada prinsipnya merupakan pengembangan dari model yang ada. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain penelitian dari Model Kemmis dan Mc Taggart. Desain penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilakukan dalam siklus berulang. Adapun desain dari penjelasan masing-masing tahap tersebut sebagai berikut : Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus (putaran) berkelanjutan dan berulang. Siklus inilah yang sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas, yaitu bahwa penelitian tindakan kelas harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan satu kali tindakan saja. Putaran atau siklus tersebut berulang terus sampai mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Pelaksanaan PTK minimal dilakukan dalam dua kali siklus. Adapun pelaksanaan PTK dalam laporan ini dilakukan dua kali siklus. Dalam setiapsiklus dilakukan satu tindakan diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran selama satu kali pertemuan yang lamanya 2 x 35 menit. Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama. Apabila dalam siklus pertama sudah menunjukkan perbaikan atau keberhasilan dan tidak ada hambatan dari kegiatan yang dilakukan maka peneliti menentukan rancangan siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama pada siklus pertama, tetapi pada umumnya kegiatan pada siklus kedua mempunyai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu. Jika peneliti merasa belum puas dengan keberhasilan pada siklus pertama dan kedua maka boleh melanjutkan ke siklus berikutnya dan seterusnya sampai guru dan peneliti merasa puas dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan tes/quis, observasi, kuesioner.
 - a. Tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa.
 - b. Observasi digunakan untuk

mendapatkan data partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran metode eksperimen

- c. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data tentang tanggapan dan motivasi siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen
2. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar soal tes/quis, lembar observasi, lembar kuesioner.
 - a. Lembar soal tes/quis menggunakan butir soal untuk mengukur ketuntasan belajar siswa
 - b. Lembar observasi menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran metode eksperimen
 - c. Lembar kuesioner menggunakan kuesioner untuk mengukur prosentase tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran metode eksperimen

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan batas ketuntasan yang telah ditentukan dalam pelaksanaan penelitian. Dengan adanya indikator keberhasilan, maka dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penentuan keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini. Jadi peneliti tidak sembarang dalam menentukan ketuntasan hasil pembelajaran dikatakan berhasil mengalami peningkatan hasil belajar siswa.

- (1) Rata-rata kelas sekurang-kurangnya 70 berdasarkan KKM sekolah
- (2) Persentase tuntas klasikal sekurang-kurangnya 75% (minimal 75% siswa yang memperoleh skor > 70).

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dikumpulkan kemudian dianalisis. Perolehan data selama penelitian akan dianalisis sebagai berikut:

1. Hasil tes/quis

Hasil tes/quis dianalisis, apakah terjadi peningkatan mulai dari tahapan refleksi awal, siklus 1, dan siklus 2 dengan melihat skor/nilai tertinggi, terendah, rata-rata, dan prosentase ketuntasan belajar.
2. Hasil observasi

Data hasil observasi dianalisis untuk mengetahui apakah terjadi kenaikan prosentase tingkat partisipasi dan

keaktifan siswa dalam pembelajaran mula tahapan refleksi awal, siklus 1, dan siklus

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa Siklus I

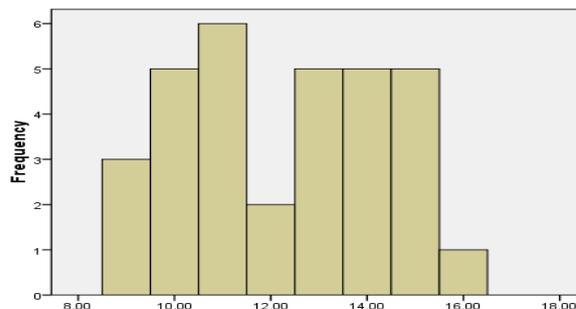
Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran bermain peran dari siklus I ke siklus II. Hasil statistik deskriptif pada pembelajaran pada siklus I dan siklus II terlihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I

| Statistik Deskriptif | Siklus I |
|----------------------|----------|
| Nilai Rata-rata | 12,28 |
| Standar Deviasi | 2,09 |
| Nilai Minimum | 9 |
| Nilai Maksimum | 16 |

Dari analisa deskriptif terhadap hasil pembelajaran PKN dengan model pembelajaran main peran pada siswa siklus I diperoleh rata-rata 12,28 sedangkan skor maksimum 16 dan skor minimum 9 dari skor total 20 yang mungkin dicapai.

SIKLUS I



Gambar 4.1 Histogram Siklus I

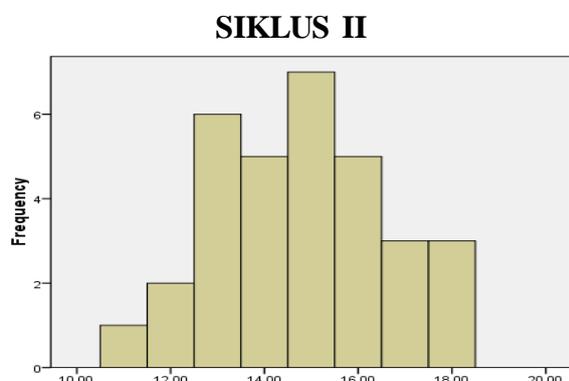
Berdasarkan gambar histogram di atas distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa siklus I menunjukkan hasil yang tinggi sebanyak 34,38% dan 65,62% berada pada kategori rendah.

Hasil Belajar Siklus II

Tabel 4.4
Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar Siswa
Siklus 2

| Statistik Deskriptif | Siklus II |
|----------------------|-----------|
| Nilai Rata-rata | 14,78 |
| Standar Deviasi | 1,84 |
| Nilai Minimum | 11 |
| Nilai Maksimum | 18 |

Dari analisa deskriptif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan model pembelajaran main peran pada siswa pada siklus II diperoleh skor rata-rata 14,78 skor minimum 11 dan skor maksimum 18 dari skor total 20 yang mungkin dicapai siswa.



Gambar 4.2 Histogram Siklus II

Berdasarkan gambar histogram di atas distribusi ferkuensi skor hasil belajar pada siklus II menunjukkan hasil dengan kategori tinggi sebanyak 15 orang (71,42%) sedangkan yang termasuk kategori rendah sebanyak 6 orang (28,58%).

Dengan pemberian motivasi dan penghargaan pada diri siswa, akan menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi. Oleh karena itu hal ini perlu dilakukan dan ditingkatkan pada kegiatan pembelajaran yang berikutnya.

Dengan adanya permintaan sebagian besar siswa untuk mengulang penggunaan metode main peran pada pembelajaran berikutnya menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk sebagian kecil siswa yang masih kurang aktif sebaiknya diberikan perlakuan khusus setelah melihat latar belakangnya. Guru atau peneliti hendaknya memberikan perhatian khusus bagi beberapa siswa yang belum

menunjukkan keaktifannya dalam suatu kelompok.

Perlu adanya keterlibatan siswa dalam menyusun skenario permainan yang akan diperankan dalam metode sosiodrama. Kontribusi siswa dalam pembuatan skenario dapat menambah penguasaan seseorang untuk menguasai isi maupun "acting" yang harus diperagakan dalam suatu konsep pembelajaran PKN, lebih lebih menyangkut konsep yang baru dimana siswa belum menguasai. Jika skenario dapat berjalan dengan baik dan siswa menjalankan perannya dengan sempurna berimbas pada efisiensi waktu dan penguasaan materinya.

Penggunaan bahwa model pembelajaran main peran ini sangat efektif digunakan untuk pembelajaran PKN sebab hal ini dapat dilihat dari presentase kenaikan masing-masing siklus. Kemudian, pola yang harus digunakan guru dalam melakukan pembelajaran harus lebih menyenangkan agar pikiran, perasaan siswa dapat berkonsentrasi untuk melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini disimpulkan bahwa model pembelajaran main peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan bahwa model pembelajaran eksperimen ini sangat efektif digunakan untuk pembelajaran sebab hal ini dapat dilihat dari presentase kenaikan masing-masing siklus. Kemudian, pola yang harus digunakan guru dalam melakukan pembelajaran harus lebih menyenangkan agar pikiran, perasaan siswa dapat berkonsentrasi untuk melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran PKN mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan prosentase jumlah siswa yang tuntas belajar.
3. Metode bermain peran mernbuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran PKN

Saran

1. Sebaiknya setiap guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.
2. Dalam setiap kegiatan pembelajaran sebaiknya guru selalu memberikan dorongan pada siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti KBM.
3. Seharusnya guru tidak segan untuk selalu memberikan penghargaan kepada siswa supaya lebih termotivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adya Mubakhit, Abit. 2008. *Model Pembelajaran Sosiodrama*
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 1993. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- , 2006. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidika*, Jakarta: Bumi Aksara
- , 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Martinis, Yamin. 2009. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Moloeng, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Syaodih Sukmandinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution. 1996. *Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito.
- Perez, Miguel Fernandez S G Phinatan. 1998. *Krisis Dalam Pendidikan*. PN Balai pustaka
- Pirdata, Made. 2010. *Cara Belajar Mengajar Di Universitas Negara Maju*, Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Purwastuti, Andriani. 2010. *Pendidikan Pancasila 2008* Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problem Belajar Dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Sudiharjo. 1993. *Menuju Pendidikan Yang Relevan dan Bermutu*, Balai Pustaka.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, kencana prenada media grup.
- Sutrisno, Hadi. 2001. *Metodologi Research I*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Pskologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Profesi kependidikan*, jakarta: Bumi Aksara.
- Wiranataputra, Udin S. 2012. *Pembelajaran PKn di SD* Jakarta: Universitas Terbuka.
- 2009 *Materi dan Pembelajaran PKn SD* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

