**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses dimana siswa dapat mengembangkan potensi dirinya melalui aktiviatas belajarnya, baik di lingkungan sekolah dan di lingkungan sekitarnya tempat dimana siswa itu berada. Terkait hal itu sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan Pendidikan, pasal 67 ayat (3) yang menyatakan:

Pendidikan dasar bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang a) beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia dan berkepribadian luhur; b) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; c) sehat, mandiri, percaya diri dan; d) toleran, peka social dan bertanggung jawab.

Sesuai dengan pernyataan di atas pembangunan nasional berfungsi mengembangkan pendidikan, membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

1

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Potensi yang dimiliki oleh siswa apabila tidak dikembangkan dengan baik maka mereka akan kesulitan dalam menghadapi tantangan aman. Untuk memperdayakan semua potensi yang dimiliki oleh siswa maka sebagaimana yang tertuang dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PP RI) Nomor 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan pada apa yang seharusnya menjadi tugas dari pendidikan yaitu bahwa untuk menumbuh kembangkan potensi siswa, maka perlu adanya pembaharuan dalam kegiatan proses pembelajaran. Pembaharuan dalam hal ini yang dimaksud adalah bahwa pembelajaran bukanlah sebagai pemberi dan penerima ilmu pengetahuan melainkan untuk mencari dan menemukan sendiri ilmu baru. sebagaimana yang diungkapkan Confucius (Hosnan,2014: 2011) bahwa “apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang lihat, saya ingat. Apa yang saya kerjakan, saya mengerti”. Mengapa perlu adanya pembaharuan karena bertolak dari apa yang menjadi kenyataan bahwa masih kurangnya kesempatan yang diberikan pada siswa untuk menemukan sendiri informasi-informasi baru yang terkait dengan pembelajaran. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama siswa di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibanding visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Kebermaknaan dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran maka dalam pemilihan model yang tepat akan membantu siswa dalam menguasai materi yang diajarkan.

Guru sebagai pengajar, paling tidak harus menguasai bahan yang diajarkan dan terampil mengajarkannya. Untuk meningkatkan prestasi belajar dan perkembangan siswa, seorang guru memang perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam setiap pembelajarannya, karena dengan meningkatnya pemahaman siswa pada aspek kognitif maka dampak pengiringnya adalah timbulnya sikap dan keterampilan yang selaras dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Dengan kondisi yang menyenangkan, siswa akan lebih mudah menerima dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu menyusun skenario pembelajaran yang tepat untuk diterapkan bersama siswanya saat pembelajaran. Namun persoalannya adalah guru seringkali kurang memahami bentuk-bentuk model dan metode pembelajaran yang tepat agar dapat digunakan dalam proses mengajar. Ketidak pahaman itulah yang membuat banyak guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa penerapan model pembelajaran, sehingga banyak siswa merasa jenuh, bosan dan malas mengikuti pelajaran.

Pelaksanaan proses pendidikan di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran salah satu adalah mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada dasarnya adalah untuk membantu mengembangkan pendidikan pembelajaran dalam meningkatkan moral siswa di sekolah. Agar memperoleh moral yang diharapkan dari setiap siswa di sekolah, tingkah laku anak sekolah sering membuat kesal gurunya. Misalnya: tidak menghargai guru dan teman-temannya serta tidak mau berdisiplin dengan apa yang telah disepakatinya baik itu dalam mematuhi aturan yang dibuat oleh sekolah maupun aturan kelas yang nantinya berdampak besar pada ketidak patuhan pada aturan keluarga.

Oleh sebab itu, dalam pendidikan menuntun dan mengarahkan anak dalam hidupnya dan masa pertumbuhan dan perkembangan. Jadi salah satu tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

Menurut Dihardja (2009:1-2) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran di SD adalah tahapan pembelajaran penting bagi seorang anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan serta masa-masa peka sebagai tempat penanaman nilai dan moral. Mengingat pentingnya tahapan tersebut maka dedikasi, keahlian, dan keterampilan mengajar para guru SD harus lebih profesional dan lebih bervariasi dan berkualitas.

Salah satu kajian yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendididkan (KTSP) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang terdapat di sekolah dasar kelas IV Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dalam hal ini mengenai peningkatan hasil belajar. Dapat diwujudkan dengan penelahaan konsep PKn yang benar yaitu tentang menghargai dan menaati keputusan bersama, baik dalam bentuk sikap dan konsep-konsep yang benar sehingga dapat berimplikasi pada hasil pembelajaran, karena mata pelajaran PKn masih sangat luas memerlukan banyak pengembangan konsep, sehingga penggunaan metode yang tepat untuk memudahkan pembelajaran yang diterapkan.

Mengajar juga bukanlah sekedar menyampaikan atau menyalurkan ilmu kepada siswa dalam proses pembelajaran, namun guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi siswa secara optimal dan menciptakan suatu kondisi yang dapat mempengaruhi siswa untuk belajar lebih aktif lagi serta dapat mendukung ketercapaian hasil proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran tidak seperti yang diharapkan maka proses tersebut tidak tercapai secara efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pada tanggal 11 Oktober 2016 di kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar diperoleh hasil bahwa dalam mata pelajaran PKn. Hasilnya masih rendah belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Data rata-rata siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar diperoleh hasil 53,3% yang artinya dibawah standar pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari segi hasil adalah bila 70% dari jumlah siswa mendapatkan ≥ 70, data tersebut diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar Penyebab dari masalah-masalah yang terjadi dilaporkan sebagian siswa tidak mampu memahami pembelajaran PKn dikarenakan kurangnya media pembelajaran. Model pembelajaram PKn kurang bervariasi dan siswa belum mengetahiu tujuan dan manfaat mempelajari PKn.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh 2 faktor utama diantaranya guru dan siswa, adapun faktor dari guru ialah: 1. Guru kurang menciptakan pembelajaran yang menarik, 2. Guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih kepekaan terhadap teman, 3. Kurang pemberian kesempatan kepada siswa dalam mendesain penemuan, 4. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak kreatif dalam mempraktekkan materi yang esensinya diperoleh melalui bermain peran. Sedangkan faktor dari siswa ialah sebagai 1. Siswa kurang tertarik mempelajari materi pelajaran, 2. Siswa kurang mendapat kesempatan untuk melatih kepekaan terhadap teman melalui bermain peran, 3. Siswa kurang terlatih dalam mendesain penemuan, 4. Siswa kurang kreatif dalam bertindak kreatif dalam mempraktekkan materi yang esensinya diperoleh melalui bermain peran.

Masalah-masalah inilah yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Akan tetapi terkadang masalah-masalah ini sering diabaikan, namun jika dipahami dan dimengerti maka perlu diminimalisir dengan menerapkan model yang dapat mengaktifkan siswa agar mampu mengembangkan hasil belajarnya. Dan juga peran guru dalam fasilitator serta motivator dalam proses pembelajaran sangat menentukan hasil belajar siswa. Bertolak dari hal tersebut terdapat beberapa cara untuk mengatasi masalah-masalah tersebut salah satunya yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat belajar serta keaktifan belajar siswa sehingga pencapaian hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengelolaan model pembelajaran yang efektif juga merupakan langkah awal dalam keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penyebab permasalahan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi penyebab adalah pembelajaran yang digunakan oleh guru. oleh karena itu, peneliti merefleksi untuk mencari model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran PKn. Pembelajaran yang dianggap cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn adalah model pembelajaran *role playing.* Pembelajaran ini mengarah pada persiapan yang matang, melalui bermain peran ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan penanggulangan yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*  yang sesuai dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan hasil belajar siswa akan meningkat. Model Pembelajaran *role playing* ini dianggap tepat untuk mengatasi masalah ini karena model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk saling bekerja sama dan saling mengatasi masalah-masalah sosial di sekelilingnnya.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam peneletian ini adalah: Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkat hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rapoccini Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademis/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan Sekolah Dasar.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan sebagai pengalaman dalam pengkajian karya ilmiah
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi guru, peneliti ini bermanfaat sebagai perbaikan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran r*ole playing* dengan bantuan alat peraga, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PKn serta meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.
6. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian ini serta model yang telah diterapkan mampu untuk mengembangkan mutu pembelajaran di sekolah sehingga meningkatkan kembali hasil belajar siswa.
7. Bagi peneliti selanjutnya, menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti, khususnya yang terkait dengan peneliti yang menggunakan model pembelajaran role playing dengan bantuan alat peraga.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
   * 1. **Pengertian Model pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi siswa, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau setting lainnya (Jihad dan Abdul Haris, 2008 : 25). Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2007:1) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

9

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual/operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebaga pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Guna mencapai hasil belajar siswa di sekolah yang maksimal dan memadai, diperlukan kreatifitas guru dalam menjalankan proses pembelajarannya. Oleh sebab itulah kreatifitas guru dapat menjadi *entry point* dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, serta model pembelajaran juga mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran.

* + 1. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pada dasarnya *Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku yang bersama dalam bekerja sama atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana kerberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2009:15)

Pembelajaran Cooperative adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Pembelajaran kooperatif juga dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interpedensi efektif diantara anggota kelompok. Menurut Nurulhayati (2002:25) pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Serta pembelajaran kooperatif juga mewadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok, adalah tujuan bersama. Situasi kooperatif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya. Pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa menverbalisasi gagasan-gagasan dan dapat mendorong munculnya refleksi yang mengarah padakonsep-konsep secara aktif (Thomson et al, 1995.).

* + 1. **Model Pembelajaran *Role Playing***
       - 1. **Pengertian Model Pembelajaran *Role playing***

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dengan menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan lansung ini.

*Role playing* berfungsi untuk 1). Mengeksplorasi perasaan siswa, 2). Menstransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, 3). Mengembangkan skillnpemecahan masalah dan tingkah laku, dan 4). Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Menurut mulyasa (2005), pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, memilih peran,menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi, dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.

* 1. **Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:**

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
   1. **Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing***

Kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
2. Siswa berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
3. Dapat melatih siswa untuk mendesain penemuan.
4. Dapat berpikir dan bertindak kreatif.

Kelemahan model pembelajaran *role playing* yaitu :

1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif
2. Banyak memakan waktu
3. Memerlukan tempat yang cukup luas
4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.
5. **Hakikat Hasil Belajar**
   1. **Pengertian Belajar**

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga dapat menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktifitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya

Mapassoro (2011:2) mendefinisikan belajar adalah :

Aktifitas mental (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghabiskan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif.

Halling (2007:4) mengemukakan belajar adalah :

Proses perubahan tingkah laku yang disengaja, perubahan itu berupa tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak dapat mengerjakan sesuatu menjadi dapat mengerjakannya sesuatu.

Jadi dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses psikologis yang berlangsung dalam diri seseorang dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bersifat menetap. Dengan kata lain, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

* 1. **Tujuan Belajar**

Menurut Sardirman (Halling, 2007:8) pada dasarnya tujuan belajar terdapat tiga jenis yaitu :

1) Untuk mendapatkan pengetahuan, yaitu suatu cara untuk mengembangkan kemampuan berfikir bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan berfikir. Dengan tujuan belajar ini akan lebih tepat sistem presentasi atau pemberian tugas materi pembelajaran, 2) Untuk penanam konsep dan ketrampilan, yaitu cara belajar menghadapi dan menangani objek-objek secara fisik dan psikis. Pencapaian tujuan belajar ini cenderung dilakukan dengan cara pendemostrasion, pengamatan, dan pelatihan, 3) untuk pembentukan sikap, yaitu suatu kegiatan untuk menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak. Pencapaian tujuan belajar ini, dengan cara pemberian contoh perilaku yang perlu ditiru atau tidak, dengan mengarahkan anak dalam kegiatan mengamati, meniru, dan mencontoh.

**c. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar seseorng tidak langsung kelihatan tanapa orang itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Hasil belajar memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu hasil belajar seharusnya dengan jelas sehingga dapat dievaluasi apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum. Bundu (2010:28) mengemukakan hasil belajar adalah:

Perubahan tingkah laku yang dapat diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan ketrampilan. Pengetahuan menunjuk pada informasi yang tersimpan dalam pikiran, sedangkan ketrampilan menunjuk pada aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang dalam mencapai tujuan belajar.

Menurut Suprijono (2011: 22) :“Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian- pengertian,sikap-sikap,apresiasi,dan keterampilan. Sejalan dengan itu, Wasliman (2007:158): “Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

Berdasarkan pembahasan tentang hasil belajar diatas, jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati setelah mengikuti proses pembelajaran.

Gagne (Aunarrahman:2009) menyimpulkan ada 5 macam hasil belajar, yaitu:

* + - 1. Ketrampilan intelektual, atau pengetahuan prosedur yang mencakup konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yan diperoleh melalui penyajian materi di  
          sekolah.
      2. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah.
      3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata- kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
      4. Ketrampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
      5. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku  
          sesorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta intelektual.

1. **Hakikat Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**
   * + - 1. Pengertian Pembelajaran PKn

Menurut UU SIKDIKNAS Tahun 2003 No. 20 pada penjelasan pasal 37 dijelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk Siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air” (2003 : 66).

Berkaitan dengan pengertian diatas seperti yang ditulis Noor Ms Bakry, pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan Siswa dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa, dan tanah air Indonesia.

Sedangkan menurut Djahiri (2009 :4)

Bahwa PKn atau *civic education* adalah program pendidikan/pembelajaran yang secara programatik-prosedural berupaya memanusiakan *(humanizing)* dan membudayakan *(civilizing)* serta memberdayakan (*empowering*) manusia/anak didik (diri dan kehidupannya) menjadi wrga negara yang baik sebagaimana tuntutan yuridis konstitusional bangsa/negara yang bersangkutan.

Menurut Dwitagama (2009: 12) bahwa ada beberapa hal yang perludiperhatikan dalam pelajaran PKn dalam rangka *“nation and character building”*

Pertama: PKn merupakan bidang kajian kewarganegaraan yang ditopang berbagai disiplin ilmu yang relevan, yaitu: ilmu politik, hukum, sosiologi, pikologi, dan disiplin ilmu lainnya yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengembangan konsep, nilai, dan perilaku demokrasi warga negara.

Kedua: PKn mengembangkan daya nalar bagi para siswa. Pengembangan karakter bangsa merupakan proses pengembangan warga negara yang cerdas dan berdaya nalar tinggi. PKn memusatkan perhatiannya pada pengembangan kecerdasan warga negara sebagai landasan pengembangan nilai dan perilaku demokrasi.

Ketiga: PKn sebagai suatu proses pencerdasan, maka pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah yang lebih inspiratif dan partisipatif dengan menekankan pelatihan penggunaan logika penalaran. Untuk memfasilitasi pembelajaran PKn yang efektif dikembangkan bahan pembelajaran yang interaktif yang dikemas dalam berbagai paket seperti bahan belakar tercetak, terekam, tersiar, elektronik, dan ajar yang digali dari lingkungan masyarakat sebagai pengalaman langsung.

Keempat: kelas PKn sebagai laboratorium demokrasi. Melalui PKn, pemahaman sikap dan perilaku demokrasi dikembangkan bukan semata-mata melalui ‘mengajar demokrasi’, tetapi melalui model pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup secara demokrasi. Penilaian bukan semata-mata dimaksudkan sebagai alat kendali mutu tetapi juga sebagai alat untuk memberikan bantuan belajar bagi siswa sehingga lebih dapat berhasil dimasa depan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh termasuk portofolio siswa dan evaluasi diri yang lebih berbasis kelas.

Keberhasilan pembelajaran PKn harus diikuti dengan semangat bahwa guru harus difungsionalkan menjadi *“agent of changes”* dan membelajarkan keluarga serta masyarakat, sehingga tercipta proses revitalisasi fungsi peran keluarga dan masyarakat.

* + - * 1. Ruang Lingkup PKn di SD

Sapriya (2001:12) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1).Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam  
 perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia,  
 sumpah pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia,  
 partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara  
 Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

2).Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan

keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat,  
 peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan  
 berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional,  
 hukum dan peradilan internasional.

3).Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, hak dan   
 kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional  
 HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

4).Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, harga diri  
 sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan  
 mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi

diri, persamaan kedudukan warga negara.

5).Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi  
 yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di   
 Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

6).Kekuasan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan,

pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan  
 sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju  
 masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat  
 demokrasi.

7).Pancasila meliputi : kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan  
 ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara,  
 pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari,  
 Pancasila sebagai ideologi terbuka.

8).Globalisasi meliputi : Globalisasi di lingkungannya, politik luar  
 negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan  
 internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi  
 globalisasi.

* + - * 1. Tujuan PKn di SD

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Sapriya (2001:15) bertujuan agar Siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1).Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

2)Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.

3).Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

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

1. **KERANGKA PIKIR**

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn rendah disebabkan oleh dua yakni faktor guru dan siswa. Adapun faktor guru yaitu : 1. Guru kurang menciptakan pembelajaran yang menarik, 2. Guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih kepekaan terhadap teman, 3. Kurang pemberian keempatan kepada siswa dalam mendesain penemuan, 4. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak kreatif dalam mempraktekkan materi yang esensinya diperoleh melalui bermain peran. Sedangkan faktor dari siswa ialah sebagai berikut 1. Siswa kurang tertarik mempelajari materi pelajaran, 2. Siswa kurang mendapat kesempatan untuk melatih kepekaan terhadap teman melalui bermain peran, 3 Siswa kurang terlatih dalam mendesain penemuan, 4 Siswa kurang kreatif dalam bertindak kreatif dalam mempraktekkan materi yang esensinya diperoleh melalui bermain peran.

Adanya permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV SD Negeri Mappala diperlukan suatu usahan untuk mengatasi masalah tersebut sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dapat meningkat. Usaha tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan dengan delapan langkah pembelajaran yaitu :1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM 3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5.orang, 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan 6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Dengan penerapan model pembelajaran *role playing* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mappala Babana Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir penelitian dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut :

Rendahnya hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Mapalla Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Faktor Guru

1 Guru kurang menciptakan pembelajaran yang menarik;

2 Guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih kepekaan terhadap teman;

3 Kurang pemberian keempatan kepada siswa dalam mendesain penemuan;

4 Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak kreatif dalam mempraktekkan materi yang esensinya diperoleh melalui bermain peran

Faktor Siswa

1 Siswa kurang tertarik mempelajari materi pelajaran ;

2 Siswa kurang mendapat kesempatan untuk melatih kepekaan terhadap teman melalui Bermain Peran;

3 Siswa kurang terlatih dalam mendesain penemuan ;

4 Siswa kurang kreatif dalam bertindak kreatif dalam mempraktekkan materi yang esensinya diperoleh melalui Bermain Peran.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Meningkatnya hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rapoccini Kota Makassar

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: jika model pembelajaran *role playing* diterapkan dalam pembelajaran, maka hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif. Yang dimana penelitian ini bersifat secara dalam kelas pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing.*

Menurut Sugiono (2012: 15) mengemukakan penelitian kualitatif adalah :

Penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* (memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik/utuh, kompleks,dinamis, dan penuh makna), digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek ilmiah.

Penelitian ini didasarkan sebuah alasan bahwa, data-data faktual yang didapat dari lapangan berdasarkan prosedur pelaksanaan yang dirancang sebelumnya, sehingga menampilkan data asli yang didapat dari lapangan mulai dari awal penelitian sampai dengan akhir penelitian, tindakan ini sendiri dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep pembelajaran PKn dengan menerapkan Model Pembelajaran *role playing,* di kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Jenis Penelitian**

Berdasarkan judul yang diangkat oleh peneliti yaitu : Penerapan model pembelajaran *role playing*, untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Mappala Rappocini Kota Makassar, dapat diketahui bahwa jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Karena peneliti berada di sekolah dari awal penelitian hingga akhir penelitian.

25

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research),* karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Arikunto (2012) bahwa “PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang ssenagaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama” langkah-langkah tindakan yang ditempuh merupakan kerja yang berulang (siklus-siklus) sebagaimana yang dikembangkan oleh Mc.Taggart yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. **Fokus Penelitian**

Adapun fokus utama dalam penelitian ini yaitu hasil belajar PKn dan penerapan model pembelajaran *role playing.*

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.
2. Peneliti melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam kelas saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengunakan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini juga dilakukan di dalam ruang kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Pada fokus penelitian ini peneliti akan melihat hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *role playing* dimana dalam model ini diharapkan dapat meningkatan hasil belajar siswa dalam belajar.

1. ***Setting* dan Subjek Penelitian**
2. *Setting* Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar, adapun yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah hasil belajar Siswa, penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Adapun alasan-alasan melakukan penelitian di sekolah ini tepatnya SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar karena ditemukannya masalah dalam hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar belum diterapkan model pembelajaran *role playing* pada kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar serta adanya dukungan dari kepala sekolah untuk melakukan penelitian.

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah seorang guru dan siswa kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang aktif dan terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 15 perempuan dengan sasaran utama meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan model *role playing.*

1. **Desain Penelitan**

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Model Kurt Lewin merupakan model pertama dalam PTK yang dikenalkan pada tahun 1946 dan merupakan acuan pokok atau dasar dari berbagai model PTK yang lain. Model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan*,* Pelaksanaan*,* Pengamatan*,* dan refleksi.

Refleksi II

Pelaksanaan lI

Perencanaan II

Siklus II

Pengamatan II

Pengamatan I

Refleksi I

Pelaksanaan l

Perencanaan I

Siklus I

BERHASIL

Gambar 1.2 Model Kurt Lewin (Arikunto, 2012: 10)

Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus yang dapat digambarkan dalam tahapan-tahapan berikut:

* + - 1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan atau empat jam pelajaran dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus I antara lain:

* + - * 1. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti. Kegiatan yang harus dilakukan guru dalam tahap perencanaan antara lain: Berkonsultasi dengan guru untuk persiapan mengajar pada pembelajaran siklus I dan II, menelaah kurikulum, silabus, membuat skenario/RPP, membuat media, membuat lembar pengamatan dan persiapan lainnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran

* + - * 1. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan yaitu tahap mengimplementasikan rencana yang disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar, kegiatan yang dilakukan adalah:

- Guru menyiapkan kelas

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa

- Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan

- Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar

- Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang

- Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan

- Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang edang diperagakan

-Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing

-Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

-Guru memberikan kesimpulan secara umum

c. Pengamatan

Tahap pelaksanaan pengamatan peneliti dibantu dengan seorang guru selain praktisi mengamati dan mendokumentasi segala sesuatu yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Kegiatan ini mencakup pengamatan mengenai kegiatan anak dan guru selama proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan bertujuan untuk menganalisis, mendokumentasikan semua indikator baik proses maupun hasil perubahan yang terjadi akibat tindakan.

Secara khusus, sasaran pengamatan dalam tahap penelitian tindakan ini adalah menemukan hal-hal sebagai berikut :

1) Seberapa jauh pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan rencana tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2) Seberapa banyak pelaksanaan tindakan telah menunjukan tanda-tanda akan tercapainya tujuan tindakan. Sebaliknya, kalau tidak ada tanda-tanda keberhasilan berarti dibutuhkan peninjauan kembali, perbaikan atau penyempurnaan tindakan,

3) Apakah terjadi dampak tambahan atau lanjutan yang positif meskipun tidak direncanakan. Hal ini perlu diikuti dengan upaya untuk lebih mengintensifkannya.

4) Apakah terjadi dampak sampingan yang negatif sehingga merugikan atau cenderung menggangu kegiatan lainnya.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil pengamatan hingga memunculkan program atau perencanaan baru. Pada tahapan refleksi, yang dilakukan adalah melihat kekurangan atau masalah-masalah yang dilakukan pada siklus I dan merancang rancangan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

* 1. Siklus II

Pelaksanaan siklus II tidak berbeda dengan siklus I, karena menggunakan model yang sama dan langkah yang sama. Perbedaannya adalah siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang masih dinyatakan belum berhasil.

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I, sehingga tindakan yang akan dilakukan pada siklus II berpatokan dari refleksi siklus I, kemudian dicari solusi yang terbaik untuk diterapkan pada siklus II agar terjadi peningkatan. Terdapat hal-hal penting yang akan dilakukan dalam siklus II, antara lain

1. Mengumpulkan informasi dari hasil yang diperoleh selama siklus I.
2. Mengulangi prosedur pada siklus I dengan melakukan beberapa perbaikan.
3. Memberi refleksi dari lanjutan tentang hasil dari penerapan model pembelajaran *role playing.*
4. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara Pengamatan, tes, dan Dokumentasi.

* + - 1. Pengamatan

Teknik pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan pada guru dan siswa dengan menggunakan lembar pengamatan yang didasarkan pada langkah-langkah *role playing.*

* + - 1. Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki dua kriteria, yaitu kriteria validitas dan reliabilitas. Tes sebagai suatu alat ukur dikatakan memiliki tingkat validitas jika dapat mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki tingkat reliabilitas atau keandalan jika tes tersebut dapat menghasilkan informasi yang konsisten. Tes menyajikan seperangkat pertanyaan atau tugas untuk dijawab atau dikerjakan. Tes dalam penelitian ini yang dimaksud adalah tes tertulis, dimana tes tertulis merupakan soal yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data melalui tes cukup efektif untuk digunakan.

* 1. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2012 : 310) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi biasanya berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Misalnya data jumlah siswa kelas IV, hasil tes, perangkat pembelajaran sejenis, portofolio dan daftar nilai terakhir dari setiap siswa. Dokumentasi diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif yang akan menganalisis hasil pengamatan yang terkait dengan penerapan model dan yang terkait dengan hasil belajar siswa. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman (Kunandar, 2013: 102) yang terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain, diantaranya:

1.Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Dalam proses ini dilakukan penejaman, pemfokusan, penyisihan data yang kurang bermakna dan menatanya sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi.

2.Pemaparan data yaitu kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3.Menarik kesimpulan (verifikasi data) adalah memberikan kesimpulan terhadap peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukannya secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik sampai pada akhir siklus.

1. **Indikator Keberhasilan**

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini terbagi atas dua, yaitu indikator proses dan indikator hasil.

* + 1. Indikator Proses

Indikator proses yaitu apabila 80% dari langkah-langkah pembelajaran *role playing* dilaksanakan oleh guru dengan kategori baik.

Untuk mengukur aktifitas mengajar guru dan belajar siswa, maka akan dikategorikan dengan tiga skala yang mengacu pada standar Zain,A., dkk (2013:107) sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Proses Belajar Mengajar Guru dan Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Aktifitas** | **Kategori** |
| 1 | 80-100 % | Baik |
| 2 | 59-79 % | Cukup |
| 3 | 38-58 % | Kurang |

* + - 1. Indikator Hasil

Indikator hasil yaitu apabila 80% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu 70.

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan keberhasilan siswa yaitu teknik kategori standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Buku Rapor SD Negeri Mappala)yaitu :

**Tabel 3.2** **Teknik Kategorisasi Standar Berdasarkan Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional (Hasil Belajar)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| TingkatKeberhasilan | |  | | Kategorisasi |
|  | 87-100 | | Baik Sekali | |
|  | 74-86 | | Baik | |
|  | 60-73 | | Cukup | |
|  | 46-59 | | Kurang | |
|  | ≤ 45 | | Sangat Kurang | |

Sumber: Buku Rapor SD Negeri Mappala

Nilai Akhir Siklus =