**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Manusia merupakan masyarakat sosial yang senantiasa membutuhkan pendidikan. Dalam dinamika kehidupan sosial pendidikan adalah ujung tombak pergerakan yang dapat mewujudkan tatanan masyarakat yang cerdas. Manusia dan pendidikan tidak bisa dipisahkan, setiap elemen kehidupan berkaitan dengan dunia pendidikan, meliputi pendidikan formal (sekolah), pendidikan non formal (masyarakat), dan pendidikan informal (keluarga).

Filosofi pendidikan adalah memanusiakan manusia. Manusia ideal adalah manusia berakal, sedangkan manusia berakal adalah manusia yang mempertahankan nilai estetika, etika dan logika. Jadi terkait hal tersebut maka manusia mesti mempertahankan nilai kehidupan secara rasional. Untuk mewujukan hal tersebut, maka manusia mesti mengembangkan kemampuan dasarnya melalui dunia pendidikan.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menjaga nilai-nilai positif, dan mengembangkan tugas utama yang saling kontradiktif, yaitu melestarikan dan mengadakan perubahan, terutama dalam menghadapi perubahan di zaman modernisasi ini (Hamzah B. Uno:2008). Maksudnya kita harus melestarikan nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam menyikapi perubahan global.

1

Berkompetisi dalam menyikapi perubahan sosial yang semakin mendunia, maka diperlukan masyarakat yang cerdas, terampil dan berkarakter, serta mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Masyarakat cerdas hanya bisa diwujudkan melalui pendidikan, salah satu mata pelajaran yang menekankan pada terciptanya masyarakat cerdas, terampil, berkarakter, serta mampu melaksanakan hak dan kewajibannya adalah mata pelajaran PKn. Oleh karena itu pendidikan kewarganegaraan harus disajikan dengan tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

Terkait mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, menjelaskan bahwa:

Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Salah satu cara menyajikan mata pelajaran PKn dengan tepat, adalah menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan. Namun, realita sekarang adalah masih terdapat praktisi pendidikan termasuk guru yang belum menyesuaikan antara metode pembelajaran dengan materi pada mata pelajaran tertentu, hal ini menimbulkan danpak yang kurang baik yaitu pada rendahnya hasil belajar siswa. Kita mesti bijak menyikapi persoalan ini, bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada dasarnya bukan hanya disebabkan oleh faktor internal siswa saja. Tapi juga perlu dibenahi faktor eksternal siswa, termasuk penyesuaian metode dengan

metode pembelajaran dengan mata pelajaran tertentu.

Salah satu pendidikan di sekolah dasar yang mengalami permasalahan terkait peningkatan hasil belajar adalah SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar. Observasi yang dilakukan pada bulan September tanggal 23 sampai 25 september 2015, pukul 09.00 sampai dengan pukul 11.00 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di setiap mata pelajaran terkhusus pada mata pelajaran PKn tergolong rendah. Secara indrawi, pembelajaran tampak lancar namun cenderung membosankan, dan ketika ditinjau penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari, ternyata mereka belum memahami pelajaran yang mereka pelajari terkhusus pelajaran PKn. Situasi belajar PKn di SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar lebih mengutamakan penghafalan materi dan pemberian soal-soal. Disamping itu guru hanya menggunakan metode yang konfensional serta penghafalan teori saja, hal ini mengajarkan siswa untuk cerdas secara teori tidak menggunakan pengalaman siswa sebagai alat pengembangan materi pelajaran. Sebaiknya guru mengajarkan siswa makna-makna pelajaran secara teori, praktek dan, menggunakan metode yang tepat agar pembelajaran lebih berkesan, bermakna dan, menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab dari ketidakberhasilan pembelajaran PKn di sekolah dasar, yaitu (1)kurangnya kemampuan guru untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif, penggunaan metode konfensional hanya membuat siswa cenderung pasif yang tak lebih dari sekedar mendengarkan dan menyalin saja dan, (2) pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PKn masih sangat minim yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang menyenangkan jika disajikan dengan metode yang tepat. Mengingat PKn adalah Mata pelajaran yang menekankan pada pengembangan nilai, moral, dan etika maka dalam pembelajaran perlu diterapkan metode Bermain peran *(role playing).* Hal ini diperkuat oleh Hidayatullah (2008;3) menjelaskan “permainan merupakan alat yang sangat baik untuk mengembangkan aspek sosial dan moral anak, karena ada aturan-aturan tertentu yang harus diikuti semua anak”. Metode ini mengarahkan siswa untuk berkreasi pada peristiwa sejarah atau kejadian pada era demokrasi bangsa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengangkat penerapan metode bermain peran *(role playing)* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Barrang Caddi, Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kora Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Penerapan metode Bermain Peran *(role playing)* dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis

* 1. Manfaat Teoritis

1. Bagi akademis/lembaga pendidikan, menjadi informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai masukan dalam upaya perbaikan pembelajaran mata pelajaran terkhusus Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan kurikulum.
2. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman berharga yang memberikan pengetahuan baru terkait kesesuaian metode dengan mata pelajaran tertentu.
   1. Manfaat Praktis
3. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran PKn.
4. Bagi siswa, dapat membantu dalam mengatasi kesulitan belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar
5. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan dan kurikulum yang telah ditentukan.

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**
3. **Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Sebelum membahas mengenai metode bermain peran (*role playing*), maka terlebih dahulu dijelaskan mengenai pengertian metode menurut Djamarah (2002;53) mengatakan bahwa “Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila ia tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan oleh ahli psikologi dan pendidikan. Metode mengajar sangat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan SKBM yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran ini pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan *(believe)* kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan secara spontan yang disertai analisis.

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku, atau melakukan proses tingkah laku secara tiruan.

6

Metode pengajaran simulasi terbagi menjadi 5 jenis seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2008:160) sebagai berikut:

1. *Sosiodrama*. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya.
2. *Psikodrama.*Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis.
3. *Role Playing*. Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.
4. *Peer Teaching*. Peer teaching merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru. Selain itu peer teaching merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran.
5. *Simulasi Game.* Simulasi game merupakan bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.

Sedangkan Hasibuan dan Moedjiono (2008 :29), juga membagi metode pengajaran simulasi menjadi 3 kelompok seperti berikut ini :

1) Permainan simulasi (*simulation games*) yakni suatu permainan di mana para pemainnya berperan sebagai tempat pembuat keputusan, bertindak seperti jika mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi yang sebenarnya, dan / atau berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan peran yang ditentukan untuk mereka, 2) Bermain peran (*role playing*) yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah/peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat diperkaya atau mengkhayal situasi pada suatu tempat dan/ atau waktu tertentu, dan 3) Sosiodrama (*sociodrama*) yakni suatu pembuatan pemecahan masalah kelompok yang dipusatkan pada suatu masalah yang berhubungan dengan relasi kemanusiaan.

Hasibuan dan Moedjiono (2008;27) membagi prinsip-prinsip simulasi yaitu:

1) Simulasi dilakukan oleh sekolompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda, 2) Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing. Hal ini akan menciptakan suasana kelas yang kondusif, 3) Penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru,4) Petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu, 5) Dalam simulasi seyogyanya dapat dicapai tiga domain psikis, 6) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi lengkap, 7) Hendaknya diuasahakan terintegrasi beberapa ilmu.

Bermain peran lebih jauh lagi pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pSertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap, keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Komalasari (2010: 80), *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebuah tokoh hidup atau benda mati.

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Dalam ilmu manajerial, ketidaksesuaian dalam pengenalan peran ditunjukkan sebagai “konflik peran” (*role conflict)* saran yang tidak konsisten, yang diberikan kepada seseorang oleh dirinya sendiri atau orang lain. *Role playing* sebagai suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengenali tokohnya. *Role playing* bisa dipakai untuk siswa segala usia. Bila *role playing* digunakan pada anak-anak, maka kerumitan situasi dalam peran harus diminimalisir. Tetapi bila kita tetap mempertahankan kesederhanaannya karena rentang perhatian mereka terbatas, maka permainan peran juga bisa digunakan dalam mengajar anak-anak pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Permainan Peran bisa melakukan kesalahan yang bisa menguji beberapa solusi untuk masalah yang nyata, dan penerapannya bisa segera dilakukan. Permainan peran juga memenuhi beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar, misalnya keterlibatan siswa dan motivasi yang hakiki. Suasana yang positif sering menyebabkan seseorang bisa melihat dirinya sendiri seperti orang lain melihat dirinya. Permainan peran itu bisa menciptakan suatu rasa kebersamaan dalam kelas.

Berdasarkan kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi atau keadaan. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran / tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau peristiwa aktual.

1. **Tujuan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Tujuan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: 1) m eningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran, 2) m emberikan motivasi belajar kepada siswa agar berminat dan tekun dalam mempelajari materi pelajaran sehingga akan berdampak baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, 3) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok,hal ini akan memicu hubungan emosional antar siswa, 4) menumbuhkan daya kreatif siswa dalam memerankan suatu skenario, 5) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi antar siswa (Hanafiah Dan Suhana, 2012).

Menurut Uno, B.Hamzah (2007), “Metode bermain peran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok”.

1. **Langkah-Langkah Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

Langkah-langkah pembelajaran model *role playing* menurut Hanafiah dan Suhana (2012 : 47), dapat dilakukan dalam model pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Guru memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai pementasan, setiap peserta didik diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Sedangkan menurut Sanjaya (2008) langkah-langkah Simulasi terdiri atas tiga tahap. Pertama tahap persiapan simulasi (menetapkan topik, menetapkan tujuan, memberikan gambaran tentang sesuatu yang akan disimulasikan, menetapkan pemain, dan bertanya jawab terkait pemeranan simulasi). Kedua, tahap pelaksanaan simulasi (menampilkan kelompok pemeran dan kelompok yang lain memperhatikannya, guru mengawal dan memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, sebaiknya simulasi dihentikan pada saat puncak untuk memicu daya pikir siswa dalam mencari solusi dari persoalan yang telah ditampilkan). Tahap ketiga, menutup dengan berdiskusi dan mnenyimpulkan materi yang telah disimulasikan.

1. **Kekurangan dan Kelebihan Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) Menurut Hamalik (2013) adalah sebagai berikut:

1. Metode bermain peran lebih terfokus pada siswa
2. Metode bermain peran membuat siswa mendapatkan pengalaman yang serupa dengan realitas/kejadian sebenarnya.
3. Metode bermain peran membuat siswa belajar lebih aktif dan menyenangkan
4. Metode bermain peran tidak rumit dan tidak merepotkan guru.
5. Metode bermain peran efektif bagi anak yang memiliki bakat dan kemampuan tampil di depan umum
6. Metode bermain peran tidak memerlukan waktu lama untuk dipraktekkan.

Adapun kelemahan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

1. Agak sulit membuat siswa melaksanakan bermain peran dengan lancar pada saat pertama kali diterapkan.
2. Guru harus membagi perhatian dan fokus pada dua objek, yaitu kelompok pemeran dan kelompok pengamat.
3. metode bermain peran menuntut guru memiliki kemampuan dasar bermain peran/drama, sementara tak semua guru memiliki kemampuan tersebut.
4. Metode bermain peran menuntut guru menciptakan kondisi kelas yang semirip mungkin dengan kondisi realitas materi yang akan disimulasikan.
5. Meskipun prakteknya tidak lama, namun persiapannya butuh waktu lama karena guru harus mempersiapkan media dan berbagai instrument pembelajaran sesuai materi.
6. Metode bermain peran menuntut keahlian khusus dari siswa yakni bermain peran/simulasi.

Hubungan antar orang yang ada dalam kelompok merupakan suatu faktor yang penting agar permainan peran bisa berhasil. Kadang-kadang hubungan ini muncul sebagai faktor negatif. Misalnya, kesulitan-kesulitan interpersonal yang pernah dialami oleh anggota kelompok bisa muncul di kelas dan merusak suasana permainan peran. Juga bila kelompok itu terdiri dari orang-orang yang berbeda status, mereka mungkin enggan untuk terlibat karena takut direndahkan di depan anggota lain di kelas itu yang lebih pintar dan terkenal. Alternatif untuk memecahkan masalah pada metode ini adalah dengan memperbaiki kesulitan yang sangat nyata pada tahap awal.

1. **Aspek yang Dinilai dalam Bermain Peran**

Hamalik (2013) mengatakan bahwa aspek-aspek yang penting untuk dinilai dalam metode bermain peran adalah:1) perhatian siswa selama tahap persiapan, yaitu pada saat siswa berlatih dalam memerankan skenario bersama teman kelompoknya, 2) pemahaman siswa terhadap karakter yang diperankan (ketepatan skenario yang ditampilkan), 3) kemampuan siswa dalam menjelaskan dan menanggapi konsep tersirat yang ditunjukkan dalam permainan peran (hal ini termasuk ranah kognitif), 4) respon terhadap tanggapan teman atau kelompok lain, terutama dalam menyampaikan pendapat atau berbicara pada saat pembelajaran.

1. **Pendidikan Kewarganegaraan**

Lampiran Permendiknas No 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa “ mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata Pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarekter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”  Sedangkan tujuannya digariskan dengan tegas adalah 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-karekter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ditetapkan pula bahwa “Kedalaman muatan Kurikulum pada setiap Mata Pelajaran pada setia Satuan Pendidikan di tuangkan dalam kompetensi yang harus dikuasai Siswa sesuai dengan beban belajar yang tercantum dalam Struktur Kurikulum”

Kompetensi yang dimaksud terdiri atas Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan. Muatan Lokal dan kegiatan Pengembangan diri merupakan bagian integral dari stuktur kurikulum pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006  Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Pendidikan Dasar dan Menengah secara umum  meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

* + - 1. Persatuan dan Kesatuan Bangsa
      2. Norma, Hukum dan Peraturan Hak Asasi Manusia
      3. Kebutuhan Warga Negara
      4. Konstitusi Negara
      5. Kekuasaan dan Politik Pancasila
      6. Globalisasi

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang diukur melalui tes. Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah melaksanakan pengalaman belajarnya. Menurut Rusman (2012:123):

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Dengan mengukur hasil belajar, maka seseorang dapat mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran yang diajarkan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa: Hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan oleh suatu usaha atau dapat juga berarti pendapat atau perolehan, buah. Lebih lanjut Harsanto (2007; 13) menyatakan bahwa “ hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka”.

Pendapat lain dari Sudjana (2005:3) mengatakan bahwa :

Hasil belajar adalah tingkah laku yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Hasil belajar dalam hal ini meliputi wawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi oleh pelajar setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diperoleh setelah terjadi interaksi kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang merupakan parameter pelaksanaan pembelajaran secara langsung akan tergantung dari mata pelajaran yang diajarkan, hal ini disebabkan mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lain, perbedaannya menyangkut bidang kajian sampai pada tujuan mata pelajaran.

1. **Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran sangat menentukan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, minat siswa terhadap mata pelajaran menentukan ketekunan belajar, dan ketekunan belajar akan memudahkan siswa dalam memahami sebuah pelajaran terkhusus pada mata pelajaran PKn. Berangkat dari pemahaman inilah akan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun pemahaman belajar sulit terwujud karena penerapan metode konfensional dan kurang sesuai pada mata pelajaran tertentu, akibatnya hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu metode yang sesuai pada mata pelajaran tersebut.

Mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar, siswa kurang berminat mengikuti materi pelajaran karena mengutamakan penghafalan dan pemberian soal-soal, akibatnya tingkat pemahaman siswa masih rendah sehingga siswa belum mengalami peningkatan hasil belajar. Seharusnya guru kreatif menyikapi persoalan ini, metode Bermain Peran *(role playing)* sangat tepat digunakan pada mata pelajaran PKn karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran dan memaknai pelajaran secara teori maupun praktek. Metode ini dapat menambah pengalaman anak dalam memerankan skenario yang telah disusun oleh guru. Dengan menerapkan metode *role playing* maka hasil belajar akan mengalami peningkatan. Kerangka pikir sebagai berikut:

Aspek siswa :Tingkat pemahaman masih rendah dan Siswa hanya cerdas secara teori tanpa mengetahui makna pelajaran. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran

Aspek Guru: Metode mengajar konfensional dan kurang sesuai dengan materi ajar serta Pembelajaran mengutaman penghafalan dan pemberian soal-soal.

Hasil belajar PKn siswa kelas IV rendah

Penerapan metode bermain peran (*role playing*)

* 1. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan
  2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran
  3. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
  4. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
  5. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan scenario yang sudah dipersiapkan
  6. Masing-masing peserta didik duduk di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
  7. Masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing penampilan kelompok.
  8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan
  9. Guru memberikan kesimpulan umum.
  10. Evaluasi
  11. Penutup.

Hasil belajar PKn siswa kelas IV akan meningkat

Bagan.2.I. Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah jika metode Bermain Peran *(role playing)* diterapkan pada pembelajaran, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Zainal (2006: 15) bahwa penelitian kualitatif dilakukan secara cermat, mendalam dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap dan dapat menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas sesuatu. Pendekatan Kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran pada setiap siklusnya, sedangkan data nilai hasil belajar siswa dapat dianalisis secara deskriptif.

1. **Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas *(classroom action research)*, karena berkaitan dengan upaya perbaikan praktek pembelajaran di kelas. Menurut Kunandar (2008: 41) PTK diharapkan dapat melahirkan budaya belajar (*learning culture*). Menurut Umar (2008: 10) bahwa “tujuan guru melakukan PTK untuk meningkatkan dan atau perbaikan praktek pembelajaran”. Adapun tahapan pelaksanaan tindakan menurut John Elliot (Halik 2009: 34), yaitu: (1) menyusun perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

19

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini mengkaji penerapan metode bermain peran (*role playing)* dan hasil belajar PKn. Kedua fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode bermain peran (*role playing)* adalah metode pembelajaran dimana siswa memerankan skenario yang disedikan oleh guru dan siswa yang lainnya memperhatikan informasi yang disampaikan temannya melalui skenario tersebut.
2. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai hasil evaluasi siswa melalui penyelesaian soal-soal PKn yang dikerjakan setiap akhir siklus dalam bentuk soal objektif setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing) .*
3. **Setting Penelitian dan Subjek Penelitian**
4. **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Barrang Caddi Kota Makassar. Dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2015/2016. Lokasi penelitian ini ditetapkan berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu: (1) masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi ajar yang diberikan siswa, (2) di sekolah ini belum pernah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam mata pelajaran PKn khususnya materi tentang pemerintahan pusat, (3) peneliti sesekali mengajar di sekolah tersebut pada saat gurunya tidak hadir (pulang kampung), dan yang terakhir (4) adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru di sekolah yang akan diteliti.

1. **Subjek Penelitian**

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar yang berjumlah 28 orang siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Dan guru kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar.

1. **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Setiap siklus merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan, artinya pelaksanaan siklus I belum berhasil maka dilanjutkan pada siklus II. Mekanisme pelaksanaan tindakan mengikuti skema siklus John Elliot (Halik 2009: 34), yaitu Pada tahap awal dimulai dengan melaksanakan prapenelitian untuk memperoleh ide awal kemudian: (1) menyusun perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Model siklus yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Pratindakan**

**Siklus I**

Observasi

Pelaksanaan Tindakan

Perencanaan

**Belum Berhasil**

Refleksi

**Siklus II**

Observasi

Perencanaan

Pelaksanaan Tindakan

Refleksi

**Berhasil**

Bagan 3.1. Skema siklus John Elliot (Halik 2009;34)

1. Tahap Pratindakan
2. mengadakan konsultasi dengan kepala sekolah terkait hal pelaksanaan penelitian.
3. melakukan diskusi dengan guru kelas IV terkait keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus dan setiap satu siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Mendiskusikan prosedur pelaksanaan metode bermain peran *(role playing)* dengan guru kelas IV Ibu Nurelly, S.Pd.
2. Mencermati kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar.
3. Membuat silabus berdasarkan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan
4. Membuat RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dengan menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (*role playing).*
5. Menyiapkan skenario dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan topik skenario yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada pertemuan I atau pertemuan II.
6. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, menyusun lembar kerja siswa, dan menyusun tes evaluasi.
7. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan realisasi pelaksanaan rancangan yang telah disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas IV. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I dengan setiap siklus terdapat dua pertemuan dan setiap pertemuan (2 x 35 menit) adalah kegiatan belajar mengajar untuk metode bermain peran. Adapun perincian kegiatan pelaksanaan tindakan tersebut adalah:

1. Kegiatan Awal
2. Mengelolah kelas
3. Berdoa bersama
4. Menyiapkan alat pembelajaran
5. Mengecek kehadiran siswa
6. Mengadakan apersepsi
7. Menyampaikan tujuan pembelajaran
8. Kegiatan Inti
9. Guru menyiapkan skenario dengan tema “Pelantikan Kepala Desa” (skenario tersebut telah disusun sebelumnya).
10. Guru membagikan skenario tersebut kepada siswa yang telah ditunjuk kelompoknya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari skenario tersebut, kemudian mengadakan tanya jawab terkait skenario yang telah dibagikan.
11. Guru membagi siswa ke dalam empat kelompok, yang beranggotakan empat orang.
12. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, yaitu; siswa mampu mejelaskan pengertian desa dan menyebutkan syarat-syarat untuk menjadi calon kepala desa.
13. Guru memanggil kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya untuk memperagakan skenario ”Pelantikan Kepala Desa” bersama teman kelompoknya.
14. Pada saat pementasan, setiap kelompok memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh temannya.
15. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagikan, kemudian membahasnya.
16. Kegiatan Akhir

Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.

Guru menyampaikan kesimpulan umum.

Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa (evaluasi terkait materi yang dipelajari pada pertemuan I dan pertemuan II)

Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam, dan menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa.

1. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pada tahap ini observer mengamati peneliti yang bertindak sebagai guru dalam kelas selama pelaksanaan tindakan. Selain itu pengamatan juga dilakukan terhadap perilaku dan aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Refleksi

Untuk mengetahui kekurangan dari proses pembelajaran pada siklus I maka peneliti bersama guru kelas merefleksi semua data yang telah diamati melalui lembar observasi guru pada akhir siklus I. Adapun aspek kelemahan pada siklus I (pertemuan I dan pertemuan II) adalah sebagai berikut:

* 1. Terdapat beberapa kelemahan dan keberhasilan pada tahap perencanaan yaitu, guru telah menyusun RPP, dan soal tes akhir siklus dengan baik, kemudian menyiapkan media pembelajaran dengan lengkap, namun skenario yang disusun (pertemuan I) belum mengarah pada tujuan pembelajaran.
  2. Kelemahan guru dalam membimbing siswa untuk mempelajari skenario menyebabkan siswa kurang tepat dalam memerankan skenario.

1. **Teknik Pengumpulan Data**
2. Observasi

Teknik observasi model *checklist* (√) yang dipilih karena sesuai dengan obyek yang dinilai yakni perilaku atau aktivitas murid dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan Trianto (2009: 268) bahwa “ pengamatan yang dilakukan oleh guru dalam berusaha untuk memahami tugas dan situasi dari sudut pandang murid dan evaluasi diri semakin kuat pada diri anak murid”. Pengamatan dilakukan oleh observer untuk melihat secara langsung proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada setiap siklus sebagai bahan refleksi bagi peneliti.

1. Tes

Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan alat ukur yang bernama tes. Menurut Trianto (2009: 235) bahwa “Tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar murid setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar”. Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah mempelajari bahan siklus I dan, siklus II melalui soal evaluasi.

1. Dokumentasi

Data yang diperoleh pada saat penelitian berupa dokumen-dokumen penting yang diperoleh pada saat proses pembelajaran, termasuk data jumlah siswa, data nilai siswa sebagai data pelengkap dalam penelitian ini.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

Data yang diperoleh dari hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif. Analisis hasil belajar siswa pada setiap siklusnya digunakan teknik pengkategorian skala lima berdasarkan standar yang ditetapkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (1993) dalam skripsi Abi Sara (2010). Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dianalisis secara deskriptif dengan mencari nilai rata-rata, persentase keberhasilan belajar.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu indikator proses dan indikator hasil. Indikator proses ditandai oleh keberhasilan guru melaksanakan seluruh langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran dan memenuhi metode bermain peran (*role playing)* dimana proses pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 68% pelaksanaannya telah sesuai dengan skenario pembelajaran dan/atau berkualifikasi **Baik**.

Analisis keberhasilan proses pada setiap siklus dan pertemuannya digunakan teknik pengkategorian taraf keberhasilan berdasarkan standar yang ditetapkan Arikunto (Juliana, 2013:33) sebagai berikut:

Tabel 3.1. Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran

|  |
| --- |
| **Taraf keberhasilan Kualifikasi** |
| 68%-100% Baik |
| 34%-67% Cukup |
| 0%-33% Kurang |

Sumber: Arikunto (Juliana, 2013:33)

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa adalah sesuai dengan kriteria standar yang ditetapkan Mills (Halik 2009;24) sebagai berikut:

Tabel 3.2. Indikator Keberhasilan Hasil Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **Taraf keberhasilan** | **Kualifikasi** |
| 85% - 100% Sangat baik | |
| 70% - 84% Baik  55% - 69% Cukup | |
| 46% - 54% Kurang | |
| 0% - 45% Sangat kurang | |

Sumber: Mills (Halik 2009:24)

Berdasarkan kritera tersebut, maka peneliti menentukan keberhasilan tindakan metode bermain peran pada penelitian ini, yaitu dilihat dari hasil belajar siswa secara keseluruhan pada setiap siklus dapat dikatakan berhasil apabila minimal 70% dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 75 dan berkualifikasi **Baik** atau **Sangat Baik**.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* 1. **Hasil Penelitian**

1. **Deskripsi Penelitian**

Bagian ini, peneliti akan membahas hasil penelitian proses pembelajaran tentang Sistem Pemerintahan Pusat melalui penerapan metode bermain peran *(role playing).* Pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama dua siklus, setiap satu siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Data setiap pertemuan dan siklus dipaparkan secara berurut dan terpisah agar peneliti dapat melihat adanya persamaan, perbedaan, dan perkembangan yang terjadi pada setiap pertemuan atau siklus.

Sebagai lanjutan pembicaraan di bulan-bulan sebelumnya, tanggal 26 Oktober 2015 peneliti menemui kepala sekolah dan guru kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar untuk membicarakan rencana penelitian, pelaksanaan tindakan penelitian, dan membicarakan bagaimana karakter siswa serta hal-hal mengenai kelas IV tersebut. Pada pertemuan tersebut kepala sekolah menerima surat izin dari dinas pendiidikan kota Makassar dan memberikan izin pelaksanaan penelitian serta mempersilahkan peneliti berhubungan langsung dengan guru kelas IV.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti merencanakan pelaksanaan tindakan siklus I pada tanggal 28 Oktober-5 November 2015kemudian dilanjutkan pada siklus II, tanggal 12-19 November 2015. Setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap pertemuan merupakan penerapan sistematis dari langkah-langlah metode bermain peran (*role playing*).

Pelaksanaan tindakan siklus I, materi yang disajikan pada pertemuan pertama adalah Desa diindonesia dan pada pertemuan kedua adalah Kelurahan. Sedangkan pada siklus II, materi yang disajikan pada pertemuan pertama adalah Walikota dan pada pertemuan kedua adalah Dewan Perwakilan Rakyat Daerah. Adapun perincian dari setiap siklus diuraikan sebagai berikut.

1. **Siklus I**
2. **Perencanaan Tindakan**

Pada tahap ini guru dan peneliti merancang tindakan sebagai berikut:

1. Mendiskusikan prosedur pelaksanaan metode bermain peran *(role playing)* dengan guru kelas IV Ibu Nurelly, S.Pd.
2. Mencermati kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar.
3. Membuat silabus berdasarkan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan
4. Membuat RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dengan menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (*role playing).*
5. Menyiapkan skenario dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran

dengan topik skenario yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada pertemuan I atau pertemuan II.

1. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, menyusun lembar kerja siswa, dan menyusun tes evaluasi.
2. **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dipertemuan I dan II dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* pada siswa kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar. Untuk siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran masing-masing dengan alokasi waktu 2x35 menit. Adapun penjelasan terkait pelaksanaan tindakan siklus I akan dibahas tiap pertemuan sebagai berikut:

1. **Pertemuan I**

Hari Selasa Tanggal 27 Oktober 2015 merupakan pra pembelajaran, peneliti membagikan skenario tentang “sidang pelantikan Kepala Desa” kepada siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan skenario tersebut. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 Oktober 2015 selama 2x35 menit dimulai pada jam 09.50-11.05 Wita. Materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu Desa di Indonesia yang merupakan pembahasan pertama dari sistem pemerintahan pusat.

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit,guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, kemudian mengadakan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa, karena minat belajar akan mempengaruhi ketekunan belajar siswa, dan ketekunan belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Setelah selesai rangakian kegiatan awal, maka tindakan selanjutnya adalah memasuki kegiatan inti, kegiatan inti pada pertemuan I dilaksanakan selama 50 menit. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan I yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* yaitu:

1. Guru membagi siswa ke dalam empat kelompok, yang beranggotakan empat orang atau lebih.
2. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
3. Guru memanggil kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya untuk memperagakan skenario tersebut bersama teman kelompoknya.
4. Pada saat pementasan, setiap kelompok memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh temannya.
5. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagikan, kemudian membahasnya.

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 10 menit dengan menyimpulkan pelajaran (disimpulkan oleh siswa sesuai dengan kesimpulan kelompok yang dituliskan di LKS dan dilanjutkan oleh guru), kemudian guru menutup pelajaran dan mempersilahkan siswa untuk istirahat. Jika digabungkan alokasi waktu siklus I pertemuan I adalah 70 menit dengan pembagian waktu tiap kegiatan yaitu; kegiatan awal 10 menit, kegiatan inti 50 menit, dan kegiatan penutup 10 menit.

1. **Pertemuan II**

Hari Rabu tanggal 4 November 2015 pra pembelajaran pertemuan kedua yaitu guru memberikan skenario dengan tema “Organisasi yang ada di Kelurahan” kepada kelompok yang telah ditunjuk pada pertemuan pertama untuk mempelajari skenario tersebut. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 November 2015 dengan jam yang sama pada pertemuan pertama. Materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu Kelurahan.

Kegiatan awal dilaksanakan 5 menit tanya jawab terkait materi yang dipelajari pada pertemuan pertama. Selanjutnya kegiatan inti dilaksanakan 30 menit dengan langkah-langkah yang sama pada pertemuan pertama yaitu guru mengucapan salam dan berdoa bersama. Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, kemudian memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai. Hanya saja pada pertemuan kedua ini dilakukan seefisien mungkin karena di kegiatan akhir akan diadakan tes evaluasi siklus satu jadi memerlukan waktu. Kegiatan akhir dilaksanakan 30 menit, setiap kelompok membacakan hasil kesimpulan mereka kemudian kesimpulan dilanjutkan oleh guru. Tahap selanjutnya yaitu mengadakan evaluasi pembelajaran untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Bentuk tes yang diberikan adalah tes berbentuk essai sebanyak 10 soal, (*soal dapat dilihat di* ***Lampiran I.11***).

1. **Observasi**
2. **Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I (Aspek Guru)**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru memuat aspek penerapan metode bermain peran *(role playing)*, dapat dilihat pada ***Lampiran I.4***. Temuan penelitian tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar pada pertemuan I siklus I menunjukkan bahwa dari 8 aspek yang diamati, hanya terdapat 3 aspek yang berkategori baik (B), yaitu: (1) guru membentuk siswa kedalam empat kelompok yang beranggotakan empat atau lima siswa secara rata dan seimbang; (2) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dengan cara menyebutkan dan menjelaskannya kepada siswa; dan (3) guru menginstruksikan kepada semua siswa agar bergabung di kelompoknya dan memperhatikan skenario yang sedang ditampilkan. Adapun pengamatan kinerja peneliti yang berkategori cukup (C) terdapat 3 aspek yaitu: (1) guru memberikan kesempatan kepada siswa yang telah ditunjuk untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan, akan tetapi guru hanya memberikan 1 hari kesempatan kepada siswa untuk mempelajari skenario tersebut; (2) Guru memanggil kelompok yang sudah ditunjuk sebelumnya untuk memerankan skenario, namun guru hanya menyuruh siswa untuk mengatur posisinya sendiri sesuai dengan skenario; dan (3) guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok sebelum, akan tetapi guru membagikannya pada saat siswa memerankan skenario sehingga perhatian siswa sejenak teralihkan. Sedangkan terdapat 2 aspek yang berkategori terakhir yaitu kurang (K) adalah: (1) guru menyusun dan menyiapkan skenario sesuai dengan kapasitas siswa kelas IV, namun skenario tersebut guru tidak disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar; dan (2) Guru menunjuk kelompok untuk menyampaikan kesimpulannya setelah pembahasan lembar kerja, tetapi guru hanya memanggil 1 kelompok untuk menyampaikan kesimpulannya.

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan II siklus I (***Lampiran I.9***) menunjukkan adanya peningkatan aktifitas mengajar guru yaitu: dari 8 aspek yang diamati, terdapat 4 aspek yang berkategori baik (B), yaitu: (1) guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan sesuai dengan kapasitas siswa kelas IV dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta materi ajar; (2) guru membentuk siswa kedalam empat kelompok yang beranggotakan empat atau lima siswa secara rata dan seimbang; (3) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dengan cara menyebutkan dan menjelaskannya kepada siswa; dan (4) guru menginstruksikan kepada semua siswa agar bergabung di kelompoknya dan memperhatikan skenario yang sedang ditampilkan. Adapun pengamatan kinerja peneliti yang berkategori cukup (C) terdapat 4 aspek yaitu: (1) guru memberikan kesempatan kepada siswa yang telah ditunjuk untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan, akan tetapi guru masih memberikan 1 hari kesempatan kepada siswa untuk mempelajari skenario tersebut; (2) Guru memanggil kelompok yang sudah ditunjuk sebelumnya untuk memerankan skenario, namun guru hanya menyuruh siswa untuk mengatur posisinya sendiri sesuai dengan skenario; (3) guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok, akan tetapi guru membagikannya pada saat siswa memerankan skenario sehingga perhatian siswa sejenak teralihkan; dan (4) guru menunjuk kelompok untuk menyampaikan kesimpulannya setelah pembahasan lembar kerja, tetapi guru hanya memanggil 3 kelompok.

Untuk lebih jelasnya, peningkatan aktifitas guru pada siklus I pertemuan I dan II dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Observasi Aktifitas Mengajar Guru Siklus I

|  |
| --- |
| **Siklus I** |
| **Indikator Pertemuan I Pertemuan II** |
| **Baik (B)** 3 aspek 4 aspek |
| **Cukup (C)** 3 aspek4 aspek |
| **Kurang (K)** 2 aspek- |

Sumber data: ***Lampiran I.4 dan Lampiran I.9***

1. **Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus I (Aspek Siswa)**

Hasil observasi aktivitas belajar kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* pada siklus I pertemuan I dapat dilihat pada ***Lampiran I.5***, adapun hasil pengamatannya yaitu: (1) kesiapan siswa menerima materi pembelajaran terdapat 22 siswa (78%) berkategori baik (B); (2) siswa yang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran terdapat 20 siswa (71%) atau berkategori baik (B); (3) siswa yang berani dalam mengemukakan pendapan atau pertanyaan terdapat 5 siswa (18%) atau berkategori kurang (K); (4) siswa yang menjalin kerjasama dengan teman kelompknya terdapat 15 siswa (53%) berada pada kategori cukup (C); (5) antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar terdapat 10 siswa (75%) atau berkategori kurang (K); (6) siswa menyelesaikan lembar kerja yang di berikan oleh guru terdapat 21 siswa (75%) atau berkategori baik (B); dan (7) siswa menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan lembar kerja kelompoknya terdapat 15 siswa (59%) dengan kategori cukup (C).

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan I di atas, dapat dideskripsikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa tidak melaksanakan semua aspek yang diamati dengan baik karena dari 7 aspek yang diamati hanya ada 3 aspek yang berada pada kategori baik, 2 aspek yang berada pada kategori cukup, dan terdapat 2 aspek yang berada pada kategori kurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini

Tabel 4.2 Deskripsi Observasi Belajar Siswa Pertemuan I Siklus I

|  |
| --- |
| **No s Kualifikasi Nilai Persentase Frekuensi** |
| 1 Baik (B) 21– 18 68%-100% 3 |
| 2 Cukup (C) 11–20 34%-67% 2 |
| 3 Kurang (K) 0 – 10 0%-33% 2 |

Sumber data: ***Lampiran I.5***

Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada ***Lampiran I.10***, adapun hasil pengamatannya yaitu: (1) kesiapan siswa menerima materi pembelajaran terdapat 23 siswa (82%) berkategori baik (B); (2) siswa yang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran terdapat 21 siswa (75) atau berkategori baik (B); (3) siswa yang berani dalam mengemukakan pendapan atau pertanyaan terdapat 8 siswa (28%) atau berkategori cukup (C); (4) siswa yang menjalin kerjasama dengan teman kelompknya terdapat 17 siswa (60%) berada pada kategori cukup (C); (5) antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar terdapat 12 siswa (42%) atau berkategori cukup (C); (6) siswa menyelesaikan lembar kerja yang di berikan oleh guru terdapat 22 siswa (78%) atau berkategori baik (B); dan (7) siswa menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan lembar kerja kelompoknya terdapat 17 siswa (60%) dengan kategori cukup (C).

Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa, yaitu dari 7 aspek yang diamati terdapat 3 aspek yang berada pada kategori baik, 4 aspek yang berada pada kategori cukup, dan tidak ditemukan lagi aspek yang berkategori kurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini

Tabel 4.3 Deskripsi Observasi Belajar Siswa Pertemuan II Siklus I

|  |
| --- |
| **No Kualifikasi Nilai Persentase Frekuensi** |
| 1 Baik (B) 21 – 28 68%-100% 3 |
| 2 Cukup (C) 11 – 20 34%-67% 4 |
| 3 Kurang (K) 0 – 10 0%-33% - |

Sumber data: ***Lampiran I.10***

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

Data hasil belajar siswa pada pertemuan I dan II diperoleh melalui tes evaluasi pada akhir siklus I, hasilnya dapat dilihat pada ***Lampiran I.12****.* Berdasarkan lampiran tersebut, diperoleh gambaran bahwa dari 28 orang siswa kelas IV, hanya 1 siswa memperoleh nilai 85-100 (3%) dan 15 siswa yang memperoleh nilai 70-84 (54%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dengan persentase keberhasilan 68%. Sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKM yaitu 7 siswa memperoleh nilai 55-69 (25%), 4 siswa yang memperoleh nilai 46-54 (15%), dan 1 siswa yang memperoleh nilai 0-45 (3%). Adapun tabel tingkat keberhasilan penelitian siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tingkat Keberhasilan Penelitan Siklus I

|  |
| --- |
| **No Kualifikasi Nilai Frekuensi Persentase** |
| 1 Sangat Baik (SB) 85-100 1 3% |
| 2 Baik (B) 70-84 15 54% |
| 3 Cukup (C) 55-69 7 25% |
| 4 Kurang (K) 46-54 4 15% |
| 5 Sangat Kurang (SK) 0-45 1 3% |
| **Jumlah 28 100%** |

Sumber data: ***Lampiran I.12***

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar setelah dilaksanakan metode bermain peran *(role playing)* pada siklus I maka dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Ketuntasan Nilai Siswa Siklus I

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori Skala nilai Frekuensi Presentase (%) Keterangan** | |
| Tuntas 75 – 100 16 57% | KKM = 75 |
| Tidak tuntas 0 – 74 12 43% |
| **Jumlah 28 100 %** |

Sumber data: ***Lampiran I.12***

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa pada siklus I, frekuensi ketuntasan yang di capai siswa yang berada pada kategori Tuntas sebanyak 16 siswa dengan presentase 57% sedangkan kategori Tidak Tuntas terdapat 12 siswa dengan presentase 43%. Terkait dengan tabel 4.4 dan tabel 4.5, jika didasarkan pada teori Mills dalam Abdul Halik (2009), yang menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika 70% siswa mendapatkan nilai 75, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan pada indikator keberhasilan karena secara klasikal belum mencapai standar 70% siswa yang memperoleh nilai sesuai standar KKM 75. Dengan demikian, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus berikutnya.

1. **Refleksi**

Untuk mengetahui kekurangan dari proses pembelajaran pada siklus I maka peneliti bersama guru kelas merefleksi semua data yang telah diamati melalui lembar observasi guru dan murid serta hasil belajar murid pada akhir siklus I. Adapun aspek keberhasilan dan kelemahan pada siklus I (pertemuan I dan pertemuan II) adalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa kelemahan dan keberhasilan pada tahap perencanaan yaitu, guru telah menyusun RPP, dan soal tes akhir siklus dengan baik, kemudian menyiapkan media pembelajaran dengan lengkap, namun skenario yang disusun (pertemuan I) belum mengarah pada tujuan pembelajaran.
2. Kelemahan guru dalam membimbing siswa untuk mempelajari skenario menyebabkan siswa kurang tepat dalam memerankan skenario.
3. Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II, guru berhasil melaksanakan 4 indikator yang telah ditetapkan dengan kategori baik (B) dan 4 indikator dengan kategori cukup (C).
4. Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II, siswa berhasil melaksanakan 3 indikator yang telah ditetapkan dengan kategori baik (B) dan 4 indikator dengan kategori cukup (C).

Untuk merealisasikan hipotesis tindakan yang telah ditetapkan, maka guru merumuskan perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada siklus I yaitu:

1. Pada tahap perencanaan, Guru harus menyusun skenario sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, karena hal ini sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Seharusnya guru membimbing siswa dalam mempelajari skenario yang di berikan agar siswa dalam memerankan skenario tersebut tepat dan lebih terorganisir.
3. Pada tahap pelaksanaan tindakan, Guru harus memperbaiki 4 indikator yang terlaksana dengan kategori kurang, yaitu (1) memberikan skenario kepada siswa 2 hari sebelum proses pembelajaran, (2) guru harus memanggil siswa yang telah ditunjuk sebelumnya untuk memerankan skenario serta mengatur siswa sesuai dengan skenario, (3) seharusnya guru memberikan lembar kerja kepada siswa sebelum skenario ditampilkan, dan terakhir (4) guru harusnya menyuruh seluruh kelompok untuk membacakan kesimpulan kelompok mereka.
4. Pada proses pembelajaran, 4 indikator pada aspek siswa yang terlaksana dengan kategori kurang, harus diperbaiki yaitu: (1) guru harusnya memacu motivasi siswa untuk mengemukakan pendapat atau bertanya, (2) guru harusnya membimbing siswa dalam bekerja kelompok agar siswa. Perbaikan tersebut dapat diwujudkan dengan memberikan dorongan dan menjalin hubungan emosional dengan siswa, serta menyusun skenario dengan tepat sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Terdapat perubahan mendasar pada proses pembelajaran dan hasil belajar, yaitu pada saat proses pembelajaran siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan guru dapat mengajar dengan nyaman karena situasi kelas yang aktif. Namun siklus I belum mencapai standar ketuntasan belajar siswa pada indikator keberhasilan jadi penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

1. **Siklus II**
2. **Perencanaan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II umumnya merupakan hasil refleksi pada siklus I, selanjutnya dikembangkan dan dimodifikasi tahapan-tahapan pada siklus I dengan beberapa perbaikan sesuai dengan refleksi siklus I. Pada tahap ini peneliti telah merancang kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar.
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus II (pertemuan I dan II) dengan menggunakan metode bermain peran (role playing).
3. Mempersiapkan media dan menyusun skenario sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar pada pertemuan I atau pertemuan II.
4. Menyusun soal evaluasi, Lembar kerja siswa, lembar observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa.
5. **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di pertemuan I dan II mengacu pada RPP yang telah disusun dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* pada siswa kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar. Untuk siklus II mulai dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran masing-masing dengan alokasi waktu 2x35 menit. Adapun penjelasan terkait pelaksanaan tindakan siklus I akan dibahas tiap pertemuan sebagai berikut:

1. **Pertemuan I**

Hari Senin tanggal 10 November 2015 merupakan pra pembelajaran, peneliti membagikan skenario tentang “Pelantikan Gubernur” kepada siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan skenario tersebut dengan bimbingan latihan guru. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Desember 2015 selama 2x35 menit dimulai pada jam 09.50-11.05 Wita. Materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu Gubernur.

Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit dengan rangkain kegiatan seperti mengadakan tanya jawab terkait materi dan evaluasi di siklus I serta guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa, karena minat belajar akan mempengaruhi ketekunan belajar siswa, dan ketekunan belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa pada siklus II.

Setelah selesai rangakian kegiatan awal, maka tindakan selanjutnya adalah memasuki kegiatan inti, kegiatan inti pada pertemuan I dilaksanakan selama 50 menit. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan I yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* yaitu:

1. Guru menginstruksikan siswa untuk bergabung dengan kelompoknya.
2. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
3. Guru memanggil kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya untuk memperagakan skenario tersebut bersama teman kelompoknya.
4. Pada saat pementasan, setiap kelompok memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh temannya.
5. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagikan, kemudian membahasnya.

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 10 menit dengan menyimpulkan pelajaran (disimpulkan oleh siswa sesuai dengan kesimpulan kelompok yang dituliskan di LKS dan dilanjutkan oleh guru), kemudian guru menutup pelajaran dan mempersilahkan siswa untuk istirahat. Jika digabungkan alokasi waktu siklus II pertemuan I adalah 70 menit dengan pembagian waktu tiap kegiatan yaitu; kegiatan awal 10 menit, kegiatan inti 50 menit, dan kegiatan penutup 10 menit.

1. **Pertemuan II**

Hari Selasa tanggal 15 Desember 2015 pra pembelajaran pertemuan kedua yaitu guru memberikan skenario dengan tema “Dewan Perwakilan Rakyat Daerah” kepada kelompok yang telah ditunjuk pada pertemuan pertama untuk mempelajari skenario tersebut dengan bimbingan latihan dari guru. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Desember 2015 dengan jam yang sama pada pertemuan pertama. Materi yang dibahas pada pertemuan ini yaitu Dewan perwakilan rakyat daerah,perangkat daerah,lembaga pembantu gubernur yang merupakan pembahasan terakhir dari sistem pemerintahan kabupaten kota dan provinsi sesuai dengan buku paket yang dipedomani.

Kegiatan awal dilaksanakan 5 menit tanya jawab terkait materi yang dipelajari pada pertemuan pertama. Selanjutnya kegiatan inti dilaksanakan 30 menit dengan langkah-langkah yang sama pada pertemuan pertama, hanya saja pada pertemuan kedua ini dilakukan seefisien mungkin karena di kegiatan akhir akan diadakan tes evaluasi siklus satu jadi memerlukan waktu. Kegiatan akhir dilaksanakan 30 menit, setiap kelompok membacakan hasil kesimpulan mereka kemudian kesimpulan dilanjutkan oleh guru. Tahap selanjutnya yaitu mengadakan evaluasi pembelajaran untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Bentuk tes yang diberikan adalah tes berbentuk essai sebanyak 10 soal, (*soal dapat dilihat di* ***Lampiran II.11***).

1. **Observasi**
2. **Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II (Aspek Guru)**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru memuat aspek penerapan metode bermain peran *(role playing)*, dapat dilihat pada ***LampiranII.4***. Temuan penelitian tentang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar pada pertemuan I siklus II menunjukkan bahwa dari 8 aspek yang diamati, hanya terdapat 5 aspek yang berkategori baik (B), yaitu: (1) guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan sesuai dengan kapasitas siswa kelas IV dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta materi ajar; (2) guru memberikan kesempatan kepada siswa yang telah ditunjuk untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan dan guru membimbing latihan siswa 2 hari sebelum pembelajaran; (3) guru membentuk siswa kedalam empat kelompok yang beranggotakan empat atau lima siswa secara rata dan seimbang; (4) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dengan cara menyebutkan dan menjelaskannya kepada siswa; dan (5) guru menginstruksikan kepada semua siswa agar bergabung di kelompoknya dan memperhatikan skenario yang sedang ditampilkan. Adapun pengamatan kinerja peneliti yang berkategori cukup (C) terdapat 3 aspek yaitu: (1) Guru memanggil kelompok yang telah sudah ditunjuk sebelumnya untuk memerankan skenario, namun guru hanya menyuruh siswa untuk mengatur posisinya sendiri sesuai dengan skenario; (2) guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok sebelum, akan tetapi guru membagikannya pada saat siswa memerankan skenario sehingga perhatian siswa sejenak teralihkan; dan (3) guru menunjuk kelompok untuk menyampaikan kesimpulannya setelah pembahasan lembar kerja, tetapi guru hanya memanggil 3 kelompok.

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan II siklus II (***Lampiran II.9***) menunjukkan bahwa guru dapat melaksanakan metode bermain peran *(role playing)* dengan maksimal, karena dari 8 aspek yang diamati, semua aspek berada pada kategori baik (B), yaitu: (1) guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan sesuai dengan kapasitas siswa kelas IV dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta materi ajar; (2) guru memberikan kesempatan kepada siswa yang telah ditunjuk untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan dan guru membimbing latihan siswa 2 hari sebelum pembelajaran; (3) guru membentuk siswa kedalam empat kelompok yang beranggotakan empat atau lima siswa secara rata dan seimbang; (4) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dengan cara menyebutkan dan menjelaskannya kepada siswa; (5) Guru memanggil kelompok yang telah sudah ditunjuk sebelumnya untuk memerankan skenario dan guru mengatur posisi siswa pemeran skenario; (6) guru menginstruksikan kepada semua siswa agar bergabung di kelompoknya dan memperhatikan skenario yang sedang ditampilkan; (7) guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok sebelum siswa memerankan skenario; dan (8) guru menunjuk semua (4) kelompok untuk menyampaikan kesimpulannya setelah pembahasan lembar kerja.

Untuk lebih jelasnya, peningkatan aktifitas guru pada siklus II pertemuan I dan II dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Observasi Aktifitas Mengajar Guru Siklus II

|  |
| --- |
| **Siklus II** |
| **Indikator Pertemuan I Pertemuan II** |
| **Baik (B)** 5 aspek8 aspek |
| **Cukup (C)** 3 aspek- |
| **Kurang (K)** -- |

Sumber data: ***Lampiran II.4 dan Lampiran II.9***

1. **Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus II (Aspek Siswa)**

Hasil observasi aktivitas belajar kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makasar selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada ***Lampiran II.5***, adapun hasil pengamatannya yaitu: (1) kesiapan siswa menerima materi pembelajaran terdapat 24 siswa (85%) berkategori baik (B); (2) siswa yang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran terdapat 21 siswa (75%) atau berkategori baik (B); (3) siswa yang berani dalam mengemukakan pendapan atau pertanyaan terdapat 12 siswa (42%) atau berkategori cukup (C); (4) siswa yang menjalin kerjasama dengan teman kelompknya terdapat 18 siswa (64%) berada pada kategori baik (B); (5) antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar terdapat 12 siswa (42%) atau berkategori cukup (C); (6) siswa menyelesaikan lembar kerja yang di berikan oleh guru terdapat 20 siswa (71%) atau berkategori baik (B); dan (7) siswa menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan lembar kerja kelompoknya terdapat 15 siswa (53%) dengan kategori cukup (C).

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pertemuan I di atas, dapat dideskripsikan bahwa dari 7 aspek yang diamati terdapat 4 aspek yang berada pada kategori baik, 3 aspek yang berada pada kategori cukup, dan tidak ditemukan lagi aspek yang berada pada kategori kurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini

Tabel 4.7 Deskripsi Observasi Belajar Siswa Pertemuan I Siklus II

|  |
| --- |
| **No Kualifikasi Nilai Persentase Frekuensi** |
| 1 Baik (B) 21 – 28 68%-100% 4 |
| 2 Cukup (C) 11– 20 34%-67% 3 |
| 3 Kurang (K) 0 – 10 0%-33% - |

Sumber data: ***Lampiran II.5***

Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada ***Lampiran II.10***, adapun hasil pengamatannya yaitu: (1) kesiapan siswa menerima materi pembelajaran terdapat 26 siswa (92%) berkategori baik (B); (2) siswa yang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran terdapat 27 siswa (27%) atau berkategori baik (B); (3) siswa yang berani dalam mengemukakan pendapan atau pertanyaan terdapat 16 siswa (57%) atau berkategori cukup (C); (4) siswa yang menjalin kerjasama dengan teman kelompknya terdapat 20 siswa (71%) berada pada kategori baik (B); (5) antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar terdapat 21 siswa (75%) atau berkategori baik (B); (6) siswa menyelesaikan lembar kerja yang di berikan oleh guru terdapat 22 siswa (78%) atau berkategori baik (B); dan (7) siswa menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan lembar kerja kelompoknya terdapat 20 siswa (71%) dengan kategori baik (B).

Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa, yaitu dari 7 aspek yang diamati terdapat 6 aspek yang berada pada kategori baik, 1 aspek yang berada pada kategori cukup, dan tidak ditemukan lagi aspek yang berkategori kurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini

Tabel 4.8 Deskripsi Observasi Belajar Siswa Pertemuan II Siklus II

|  |
| --- |
| **No Kualifikasi Nilai Persentase Frekuensi** |
| 1 Baik (B) 21 – 28 68%-100% 6 |
| 2 Cukup (C) 11 – 20 34%-67% 1 |
| 3 Kurang (K) 0 – 10 0%-33% - |

Sumber data: ***Lampiran II.10***

1. **Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Data hasil belajar siswa pada pertemuan I dan II diperoleh melalui tes evaluasi pada akhir siklus II, hasilnya dapat dilihat pada ***Lampiran II.12***. Berdasarkan lampiran tersebut, diperoleh gambaran bahwa dari 28 orang siswa kelas IV, 15 siswa memperoleh nilai 85-100 (56%) dan 10 siswa yang memperoleh nilai 70-84 (33%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dengan persentase keberhasilan 89%. Sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKM yaitu 3 siswa memperoleh nilai 55-69 (11%). Adapun tabel tingkat keberhasilan penelitian siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.9. Tingkat Keberhasilan Penelitan Siklus II

|  |
| --- |
| **No Kualifikasi Nilai Frekuensi Persentase** |
| 1 Sangat Baik (SB) 85-100 15 53% |
| 2 Baik (B) 70-84 10 36% |
| 3 Cukup (c) 55-69 3 11% |
| 4 Kurang (K) 46-54 - 0% |
| 5 Sangat Kurang (SK) 0-45 - 0% |
| **Jumlah 28 100%** |

Sumber data: ***Lampiran II.12***

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar setelah dilaksanakan metode bermain peran *(role playing)* pada siklus II maka dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Ketuntasan Nilai Siswa Siklus II

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori Skala nilai Frekuensi Presentase (%) Keterangan** | |
| Tuntas 75 – 100 25 89 % |  |
| Tidak tuntas 0 – 74 3 11 % |
| **JUMLAH 28 100%** |
|  |

Berdasarkan tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa pada siklus II, frekuensi ketuntasan yang di capai siswa yang berada pada kategori Tuntas sebanyak 25 siswa dengan presentase 89% sedangkan kategori Tidak Tuntas terdapat 3 siswa dengan teori Mills dalam Abdul Halik (2009), yang menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika 70% siswa mendapatkan nilai 75, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II telah mencapai standar ketuntasan pada indikator keberhasilan karena secara klasikal telah melebihi standar 70% siswa yang memperoleh nilai sesuai standar KKM 75 yakni 89%.

1. **Refleksi**

Adapun refleksi tindakan siklus II adalah: aktivitas proses dan hasil belajar mengalami peningkatan, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan, guru berhasil menyusun perencanaan tindakan, meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, skenario bermain peran, tes akhir siklus, dan lembar kerja siswa.
2. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru berhasil menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*) dengan tepat sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa pada PKn kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar mengalami peningkatan, dan telah memenuhi keriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu dari 28 siswa, terdapat 25 siswa (89%) dan telah memenuhi nilai KKM 75.
4. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) di kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar Dalam pelaksanaan pembelajaran PKn, langkah-langkah pembelajarannya dioerientasikan berdasarkan langkah-langkah metode bermain peran *(role playing)* yang terdiri dari (1) guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) membagikan skenario dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari skenario 2 hari sebelum proses pembelajaran, (3) membagi siswa kedalam empat kelompok yang beranggotakan empat atau lebih siswa, (4) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (5) memanggil siswa yang telah ditunjuk sebelumnya untuk memerankan skenario tersebut, (6) menginstruksikan agar siswa bergabung dengan kelompoknya dan memperhatikan skenario yang diperankan oleh temannya, (7) membagikan LKS kepada setiap kelompok kemudian setiap kelompok mengerjakannya, (8) setiap kelompok menyampaikan kesimpulannya, (9) guru memberikan kesimpulan umum, dan (10) memberikan evaluasi pembelajaran.

Hasil penelitian dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) mengalami peningkatan yang signifikan. Fakta ini dibuktikan dari hasil observasi pembelajaran dan hasil belajar siswa pada tes akhir siklus. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena adanya kerjasama yang baik antara peneliti dengan guru kelas dalam menyusun perencanaan tindakan, sehingga siswa antusias dan tekun mengikuti pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus dilaksanakan selama dua kali peretemuan. Disetiap pelaksanaan pertemuan terdapat kekurangan-kekurangan yang terjadi didalamnya, namun hal tersebut segera diperbaiki demi peningkatan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Berikut ini adalah beberapa kekurangan guru didalam pelaksanaan pembelajaran yang ditemukan melalui observasi: (1) guru belum menyusun skenario sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, (2) guru belum maksimal dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari skenario, termasuk memberikan waktu yang cukup untuk berlatih bersama teman kelompoknya serta membimbing siswa dalam mempelajari skenario tersebut, (3) guru belum memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari, dan (4) guru belum mendorong siswa untuk berani mengeluarkan pendapat atau berani dalam bertanya.

Kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I ini berdampak pada hasil belajar siswa. Berikut ini hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran siklus I, dari hasil tes yang diberikan menunjukan bahwa dari 28 siswa yang menjadi subyek penelitian terlihat bahwa belum ada siswa yang mendapatkan nilai 85-100 dengan kategori sangat baik sebanyak 3 siswa atau 10%, siswa yang mendapatkan nilai 70-84 dengan kategori baik sebanyak 9 siswa atau 32%, siswa yang mendapatkan nilai 55-69 dengan kategori cukup sebanyak 7 siswa atau 25%, dan siswa yang mendaptakan nilai 46-54 dengan kategori kurang sebanyak 5 siswa atau 17%, dan siswa yang mendapat nilai 0-45 dengan kategori sangat kurang sebanyak 4 siswa atau 14%. Jika kita melihat dari hasil evaluasi diatas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu suatu tindakan penelitian dikatakan berhasil jika 70% siswa mendapat nilai ≥75 sesuai dengan KKM, penelitian siklus I dilanjutkan pada siklus II dengan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terdapat pada siklus I.

Keberhasilan siklus II mencapai kualifikasi Baik, meliputi: pada saat proses pembelajaran, guru berhasil merancang tindakan dengan kualifikasi baik, pada tahap pelaksanaan guru berhasil menerapkan langkah-langkah metode *role playing* dengan tepat sehingga siswa antusias dan berminat dalam mengikuti pembelajaran. minat siswa terhadap pelajaran ternyata dapat menciptakan ketekunan belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II karena siswa telah memahami tujuan pembelajaran, dan siswa memerankan skenario dengan tepat sehingga maksud materi yang diskenariokan sampai pada pemahaman siswa. Selain itu, siswa membahas lembar kerja siswa secara kelompok sehingga siswa menjalin hubungan emosional antar anggota kelompok yang berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Selain itu peneliti telah bekerjasama dengan wali kelas IV dalam memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, sehingga pelaksanaan tindakan siklus II dapat mencapai tingkat keberhasilan. Kesimpulan data yang diperoleh dari siklus I dan II, dapat dilihat dari grafik berikut ini:

Gambar 4.1 Data nilai siswa (nilai awal, nilai siklus I, dan nilai siklus II)

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan kemampuan siswa adalah sesuai dengan kriteria standar yang diungkapkan oleh Mills, (2000). Berdasarkan kriteria standar tersebut, maka peneliti menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara individu maupun klasikal pada setiap siklus telah meningkat dan menunjukkan tingkat pencapaian ketuntasan ≥ 70%. Dari grafik di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Barrang Caddi Kota Makassar. Dengan melihat indikator keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian ini telah berhasil, sehingga pada penelitian di siklus II ini dihentikan karena menggangap hasil pencapaian telah berhasil. Dengan begitu hipotesis yang ditetapkan oleh peneliti berhasil yakni jika metode bermain peran (*role playing*) diterapkan dengan tepat, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Barrang Caddi Kota Makassar.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Penerapan metode bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negri Barrang Caddi Kota Makassar. Hal ini dilihat dari peningkatan aktivitas pada setiap pertemuannya dan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Terjadinya peningkatan tersebut tidak terlepas dari kerjasama guru dengan peneliti dalam menerapkan metode bermain peran *(role playing)*. Melalui metode ini siswa sangat aktif mengikuti proses pembelajaran, memahami materi dengan baik, mampu melaksanakan kerjasama dengan baik, melatih kreatifitas siswa dalam memerankan skenario yang tersedia dan memberikan bekal pengetahuan bagi siswa dalam menghadapi tahun demokrasi ini. Selain peningkatan proses pembelajaran siswa, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa siklus I yaitu kategori cukup (C), mengalami peningkatan pada siklus II berada pada kategori sangat baik (SB).

1. **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti, yaitu:

1. Bagi praktisi pendidikan (guru), disarankan untuk menerapkan metode Bermain peran *(role playing)* dalam pembelajaran PKn untuk pokok bahasan “Sistem Pemerintahan Desa dan Kecamatan” dengan tetap memperhatikan langkah-langkah metode tersebut.

57

1. Bagi peneliti yang berkeinginan untuk menerapkan metode bermain peran *(role playing)*, disarankan menerapkan metode bermain peran pada materi PKn yang lain atau bahkan pada mata pelajaran lain. Tujuannya untuk membuktikan bahwa apakah metode ini juga cocok diterapkan pada materi lain selain materi PKn.

**DAFTAR PUSTAKA**

59

Djamarah, Syaiful Bahari, dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Halik, Abdul. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Negeri Makassar. Fakultas Ilmu Pendidikan. UPP PGSD Parepare.

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

# Hanafiah & Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.

Harsanto, Radno. 2007.*Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta : Kanisius.

# Hasibuan & Mudjiono. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Roesdakarya.

# Hidayatullah, Furqon. 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Surakarta :UNS Press.

Juliana. 2013. Peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation di kelas IV SD inpres Rappocini kota Makassar. *Skripsi.* Makassar. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi.* Bandung:PT Refika Aditama.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer mengembangkan profesionalisme guru Abad 21.*Bandung : Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran .* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sara, Abi. 2010. Meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan FPB dan KPK dalam bentuk soal cerita melalui metode Accelerated Learning di Kelas V SDN 35 Pare-Pare*. Skripsi.* Pare-Pare. Program Studi PGSD UPP Pare-Pare. Universitas Negeri Makassar.

Sinring, Abdullah. dkk., 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program SI Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.* Makassar:Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.

# Sudjana, 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.

# Suyadi. 2012. *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS).* Yogyakarta : Penerbit Andi.

Sumber Artikel : http://medicastore.com/penyakit/9/Biologi\_Sistem\_Pencernaan.html

Mudairin. 2009. Role Playing : Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Murid. <http://www.infodiknas.com>.

Sumber Artikel : <http://www.slideshare.net/YaniPitoy/permen-22-2006ar-standar-isi>

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2006. Nomor 22 Tahun 2006 : Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Sumber Artikel :www.google/waraskamdi.blogspot.com.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.*

Umar, Alimin. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Uno, Hamzah B. 2007. *Profesi Kependidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

--------,2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.