

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Sistem Pemerintahan Desa Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpalsari 03 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014

(The Implementation of Role Playing Method to Improve Students' Activities and Learning Outcomes in Civics Education on Village Government System in the Fourth Grade in Sumpalsari 03 Jember Elementary School in the Academic Year 2013/2014)

Setyowati, Imam Muchtar, Chumi Zahroul Fitriyah
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: setyowati_mu@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Sumpalsari 03 Jember. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode bermain peran. Hal ini dikarenakan di SD Negeri Sumpalsari 03 Jember terdapat permasalahan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian terdiri atas 34 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran ini adalah sebanyak dua siklus. Siklus I dan siklus II terdiri atas dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Sumpalsari 03 Jember mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 19%, sedangkan peningkatan rata-rata persentase aktivitas siswa dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 15%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 20,88%, sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 20,29%. Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri Sumpalsari 03 Jember.

Kata Kunci: metode bermain peran, aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, sistem pemerintahan desa

Abstract

This research was conducted in the fourth grade at Sumpalsari 03 Jember Elementary School. The purpose of this study is to improve the students' activities and learning outcomes through the implementation of a role playing method. This is because there are problems in Sumpalsari 03 Jember Elementary School that student learning activity and learning outcomes were still low. The type of this research is classroom action research with the research subject consist of 34 students. The research data collection method used was observation, interview, test, and documentation. Implementation of the research by applying a role playing method is as many as two cycles. Cycle one and cycle two consists of two meetings. The results of research showed that activity and learning outcomes ability of fourth grade student in Sumpalsari 03 Jember Elementary School has improved. The improvement of the average percentage of the students' learning activities from pre-cycle stage to the first cycle showed 19%, while the improvement of the average percentage of the students' learning activities from the first cycle to the second cycle showed 15%. The learning outcomes ability of students was also improved. The improvement of the average score from pre-cycle stage to the first cycle was 20,88%, while the improvement of the average score from first cycle to the second cycle was 20,29%. Based on the result of research, it can be conclude that the implementation of role playing method can improve the students' activities and learning outcomes in the fourth grade students at Sumpalsari 03 Jember Elementary School academic year 2013/2014.

Keywords: role playing method, students' activities, learning outcomes, village government system

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci utama untuk meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat membentuk suatu pendidikan yang baik. Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara sangat dipengaruhi oleh kemajuan dalam dunia pendidikan, oleh karena itu setiap warga negara wajib untuk mengikuti

jenjang pendidikan yang ada. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam Purwanto (2012:1) tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa:

pendidikan dimaksudkan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kegiatan pembelajaran berawal dari kurikulum yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum pembelajaran terus berkembang dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tuntutan pendidikan. Pada tahun 2013, telah dikembangkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang berfungsi sebagai penyempurna kurikulum terdahulu yaitu KTSP.

Penyempurnaan kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013 merupakan hal yang penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kompetensi lulusan yang diharapkan pada kurikulum 2013 yaitu lebih mengarah pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Standar penilaian pada kurikulum 2013 mengarah pada proses dan hasil.

Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diartikan sebagai salah satu mata pelajaran yang menitikberatkan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Berdasarkan observasi awal serta wawancara yang telah dilakukan di kelas IV SDN Summersari 03 Tahun Pelajaran 2013/2014, terungkap bahwa hasil pembelajaran PKn masih belum maksimal. Hasil nilai menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan. Siswa banyak yang mendapat nilai di bawah 60, sedangkan nilai ketuntasan yang seharusnya diperoleh adalah ≥ 67 . Terdapat sebanyak 19 orang siswa yang tidak tuntas dari jumlah siswa sebanyak 34 orang siswa. Melalui data tersebut, maka dapat diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah 44,12%.

Kondisi tersebut diduga disebabkan karena pada saat pembelajaran aktivitas siswa dalam hal bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan serta berinteraksi dengan siswa lainnya masih rendah. Siswa juga kurang memperhatikan serta mendengarkan penjelasan guru dengan seksama pada saat guru menyampaikan materi, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN Summersari 03 Jember tahun pelajaran 2013/2014. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2011:2). Metode pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi pokok sistem pemerintahan desa yaitu metode bermain peran. Yamin (2008:98) mengemukakan, metode bermain peran merupakan metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni.

Alasan dipilihnya metode bermain peran yaitu karena dalam metode tersebut siswa tidak hanya ditempatkan sebagai pelaku pasif dalam pembelajaran, akan tetapi siswa didorong untuk aktif melakukan peran-peran sesuai karakter tokoh yang sudah ditetapkan.

Penerapan metode ini juga akan mendorong siswa mengekspresikan perasaannya, memahami langsung pentingnya mengetahui tentang sistem pemerintahan yang ada di daerahnya, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi sistem pemerintahan desa yang akan disampaikan. Melalui metode bermain peran, siswa akan menyadari adanya peran-peran yang berbeda serta diharapkan suatu saat siswa mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain bahkan mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut.

Permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar dalam pembelajaran PKn pokok bahasan sistem pemerintahan desa siswa kelas IV di SDN Summersari 03 Jember tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar dalam pembelajaran PKn pokok bahasan sistem pemerintahan desa siswa kelas IV di SDN Summersari 03 Jember tahun pelajaran 2013/2014. Manfaat penelitian ini antara lain yaitu bagi peneliti adalah memberikan suatu pengalaman berharga dalam rangka mengembangkan dan bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan, bagi sekolah bermanfaat untuk dijadikan sebagai tolak ukur dalam hal mengembangkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, bagi guru dapat digunakan untuk meningkatkan profesionalisme akan pentingnya penggunaan metode pembelajaran dalam menanamkan konsep kepada siswa dan mendorong guru untuk aktif dan kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran, serta bagi siswa bermanfaat untuk mengembangkan daya berpikir serta mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka judul penelitian ini adalah: "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Sistem Pemerintahan Desa Siswa Kelas IV di SDN Summersari 03 Jember tahun Pelajaran 2013/2014".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan ilmiah

atau *scientific*, serta termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sumpersari 03 Jember. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sumpersari 03 Jember, yang terdiri atas 34 siswa dengan komposisi 22 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Rancangan penelitian ini menggunakan metode penelitian Kemmis dan McTaggart yang berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, penerapan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

a. Aktivitas siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

Persentase aktivitas belajar siswa

$$P_a = \frac{a}{N} \times 100\%$$

Adapun kriteria aktivitas belajar siswa (Masyhud, 2012: 195) dapat dilihat pada tabel 1 berikut

Tabel 1. Kriteria keaktifan siswa

Persentase keaktifan	Kriteria
80% - 100%	Sangat aktif
60.00% - 80%	Aktif
40% - 60%	Cukup Aktif
20% - 40%	Kurang Aktif
0% - 20%	Sangat kurang aktif

b. Hasil belajar siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

Persentase hasil belajar siswa

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_a = persentase aktivitas belajar siswa

P = persentase hasil belajar siswa

n = jumlah siswa yang mencapai

KKM

N = jumlah siswa keseluruhan

Adapun kriteria hasil belajar siswa (Masyhud, 2012: 195) dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria hasil belajar siswa

Skor	Kriteria Hasil Belajar
80 - 100	Sangat baik
70 - 80	Baik
60 - 70	Cukup baik
50 - 60	Kurang baik
0 - 50	Sangat kurang baik

Hasil dan Pembahasan

1) Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa yang diamati pada tahap prasiklus terdiri dari empat indikator yaitu memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta mencatat penjelasan guru sedangkan pada siklus I dan II aktivitas belajar siswa yang diamati terdiri atas enam indikator, yaitu memperhatikan penjelasan guru, mencatat penjelasan guru, bertanya/mengeluarkan pendapat, keterampilan bermain peran, memberikan tanggapan, semangat dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar ini juga digolongkan atas lima kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, dan sangat kurang aktif. Hasil presentase aktivitas belajar antara tahap prasiklus, siklus I dan siklus II terlihat berbeda. Berikut ini disajikan tabel persentase aktivitas belajar pada ketiga siklus pembelajaran secara rinci.

Tabel 3. Analisis aktivitas belajar siswa

Kriteria	Frekuensi			Persentase (%)		
	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Aktif	0	4	5	0	12	15
Aktif	2	3	13	6	9	38
Cukup Aktif	23	16	15	68	47	44
Kurang Aktif	9	11	1	26	32	3
Sangat kurang aktif	0	0	0	0	0	0
Jumlah	34	34	34	100	100	100

Berdasarkan tabel 3, diketahui rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada tahap prasiklus sebesar 47%. Jumlah siswa sangat aktif 0 siswa, aktif 2 siswa, cukup aktif 23 siswa, dan kurang aktif 9 siswa dari jumlah keseluruhan 34 siswa. Pada tahap siklus I rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 66%. Pada tahap siklus I jumlah siswa sangat aktif 4 siswa, aktif 3 siswa, cukup aktif 16 siswa, dan kurang aktif 11 siswa. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II sebesar 81%. Selanjutnya, pada tahap siklus II jumlah siswa sangat aktif 5 siswa, aktif 13 siswa, cukup aktif 15 siswa, dan kurang aktif 1 siswa. Jadi dapat disimpulkan peningkatan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 19%, sedangkan peningkatan rata-rata persentase aktivitas siswa dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 4%.

2) Hasil Belajar Siswa

Penerapan metode bermain peran selain meningkatkan aktivitas belajar siswa, metode ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I ke siklus II. Berikut ini disajikan data analisis hasil belajar siswa pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II secara rinci.

Tabel 4. Analisis hasil belajar siswa

Kriteria	Frekuensi			Persentase (%)		
	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat baik	5	9	19	15	26	56
Baik	10	6	10	29	18	29
Cukup baik	8	14	5	24	41	15
Kurang baik	4	2	0	12	6	0
Sangat kurang baik	7	3	0	20	9	0
Jumlah	34	34	34	100	100	100

Berdasarkan tabel 4, hasil belajar pada tahap prasiklus yaitu jumlah siswa sangat baik 5 siswa, baik 10 siswa, dan cukup baik 8 siswa dengan nilai rata-rata 62. Kemudian pada tahap siklus I jumlah siswa sangat baik 9 siswa, baik 6 siswa, cukup baik 14 siswa, kurang baik 4 siswa, dan sangat kurang baik 7 siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70, dengan persentase hasil belajar siswa secara kasikal sebesar 65%. Selanjutnya pada tahap siklus II jumlah siswa sangat baik 19 siswa, baik 10 siswa, dan cukup baik 5 siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 80 dengan persentase hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 85%. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 20,88%, sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 20,29%.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 5 dan tabel 6 di bawah ini.

Tabel 5. Peningkatan aktivitas belajar siswa

Siklus	Rata-rata persentase	Selisih
Pra Siklus	47%	19%
Siklus I	66%	15%
Siklus II	81%	

Tabel 6. Peningkatan hasil belajar siswa

Siklus	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Hasil Belajar secara Klasikal	Kategori
Pra Siklus	15	19	42%	Kurang baik
Siklus I	22	12	65%	Cukup baik
Siklus II	29	5	85%	Sangat baik

3) Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, diperoleh beberapa temuan penelitian sebagai berikut.

a. Pra siklus

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara diperoleh persentase aktivitas belajar siswa pada pra siklus yaitu sebesar 47,25%, hasil tes belajar pada pra siklus juga masih belum mencapai kriteria hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada persentase hasil belajar siswa yang hanya mencapai 44,12%. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada pra siklus diketahui bahwa masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru.

b. Siklus I

Berdasarkan observasi aktivitas belajar siswa diperoleh hasil persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I, yaitu 67%. Hasil tes belajar siswa pada siklus I kurang memuaskan. Hal ini terlihat dari persentase hasil belajar siswa yang hanya mencapai 65% secara klasikal. Guru juga harus memperhatikan alokasi waktu selama melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

c. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa diperoleh hasil persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II, yaitu 81%. Hasil belajar tersebut sudah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Aktivitas belajar siswa semakin meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dari persentase hasil belajar siswa yang mencapai 85,29%.

d. Guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

e. Terdapat beberapa siswa yang masih belum mencapai kriteria hasil belajar yang diharapkan, sehingga peneliti menyarankan kepada guru wali kelas IV untuk mengadakan perbaikan kepada siswa-siswa tersebut.

f. Siswa menjadi senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan yaitu: 1) metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumpalsari 03 Jember tahun pelajaran 2013/2014 pada mata pelajaran PKn pokok bahasan sistem pemerintahan desa. Peningkatan terjadi pada setiap siklus. Hal ini dapat dilihat berdasarkan selisih dari pra siklus ke siklus I sebesar 19%, serta selisih dari siklus I ke siklus II sebesar 15%, 2) metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumpalsari 03 Jember tahun pelajaran 2013/2014 pada mata pelajaran PKn pokok bahasan sistem pemerintahan desa. Peningkatan terjadi pada setiap siklus. Hal ini dapat dilihat berdasarkan selisih dari pra siklus ke siklus I sebesar 20,88%, serta selisih dari siklus I ke siklus II sebesar 20,29%.

Saran

Saran yang dapat diberikan yaitu: 1) bagi guru hendaknya pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, guru harus sabar dalam membimbing serta memberikan arahan kepada siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan metode bermain peran agar siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran dengan baik dan benar, 2) bagi sekolah yang belum pernah menerapkan metode bermain peran, maka penting untuk diadakan sosialisasi kepada kepala sekolah serta guru-guru di SD Negeri Sumpalsari 03 Jember agar metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan serta mengembangkan mutu pendidikan di sekolah tersebut, 3) bagi peneliti lain, penelitian ini hendaknya dapat dijadikan masukan serta acuan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya, 4) bagi siswa yaitu diharapkan dapat lebih teliti dalam mengerjakan soal-soal serta lebih aktif lagi dalam kegiatan diskusi ataupun kegiatan pembelajaran di kelas

Daftar Pustaka

- [1] Masyhud, S. M. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- [2] Purwanto, M. N. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [3] Uno, H. B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- [4] Yamin, M. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada Pers

