

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DI SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING SISWA KELAS III SD NEGERI 26 KOTA TERNATE

Oleh:
Nurlina Basri

Abstrak. Tujuan dan proses pembelajaran secara umum adalah mengembangkan tiga ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Pembelajaran PKN pengembangannya lebih ditekankan pada ranah yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dan berkembang dalam tatanan kehidupan manusia Indonesia, sehingga dalam pembelajaran PKN diharapkan guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang memupuk interaksi, hubungan sosial dan kerja sama antara sesama siswa, salah satunya adalah metode Role Playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode Role Playing guna untuk meningkatkan hasil belajar PKN materi hak dan kewajiban di sekolah pada siswa kelas III SD Negeri 26 Kota Ternate.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 26 Kota Ternate. Penelitian ini didesain dalam dua siklus. Prosedur dalam setiap siklus mencakup tahap-tahap: penerapan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Keaktifan tindakan pada setiap siklus diukur dari hasil observasi dan tes hasil belajar PKN. Data hasil observasi mendeskripsikan nilai tes antar siklus hingga hasilnya dapat mencapai batas tuntas yang ditentukan, yaitu minimal 80% siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh nilai 70 atau lebih sebagai batas kriteria ketuntasan minimal.

Hasil penelitian menunjukkan setelah diterapkan metode Role Playing siswa yang memperoleh nilai lebih besar sama dengan 70 secara klasikal pada siklus I sebanyak 18 orang siswa dan tuntas belajar 8 siswa 44,44% dengan nilai rata-rata 6,05% Belum mencapai KKM 10 siswa 55,55% atau hasil belajar yang diperoleh pada tes awal, kemudian lanjut pada siklus II, siswa yang tuntas belajarnya meningkat menjadi 15 orang siswa atau sekitar 83% dengan nilai rata-rata 76.11. Berdasarkan tindakan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing pada pokok bahasanya hak dan kewajiban di sekolah pada siswa kelas III SD Negeri 26 Kota Ternate hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan paling mendasar untuk terselenggaranya kegiatan belajar mengajar pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah dan jenjang pendidikan tinggi. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Butir (1), dimana dijelaskan bahwa :

Tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak dan membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pelaksanaan proses pendidikan di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran salah satunya

adalah mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) pada dasarnya adalah untuk membantuk mengembangkan pendidikan pembelajaran dalam meningkatkan moral murid di sekolah. Agar memperoleh moral yang di harapkan dari setiap murid di sekolah, tingkah laku anak sekolah sering membuat kesal gurunya. Misalnya: tidak menghargai guru dan teman-temannya serta tidak mau berdisiplin dengan apa yang telah disepakati, baik itu dalam mematuhi aturan yang dibuat oleh sekolah maupun aturan kelas yang nantinya berdampak besar pada ketidak patuhan pada aturan keluarga hal ini disebabkan kebanyakan murid tidak memahami konsep pembelajaran secara banar dan aplikasi konsep tersebut di dalam masyarakat. Oleh karan itu, dalam pendidikan menuntun dan mengarahkan anak dalam hidupnya dan masa pertumbuhan dan perkembangan. Jadi tujuan utama pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) dalam peningkatan moral adalah kedisiplinan dan pemahaman konsep yang benar dengan memberi pola tingkah laku yang baik

nantinya dalam bermasyarakat. Dan juga untuk mengembangkan sikap dan etika serta nilai-nilai moral pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Agus Djaja Dihardja, mengemukakan bahwa : Pembelajaran di SD adalah tahapan pembelajaran penting bagi seorang anak mengingat pentingnya tahapan tersebut maka dedikasih dan keahlian serta keterampilan mengajar guru-guru di SD harus lebih di tingkatkan, lebih bervariasi dan berkualitas, variasi kualitasnya amat di tentukan oleh latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar guru. Salah satu kajian yang tercantum dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn), yang terdapat disekolah dasar kelas 3, dalam hal ini mengenai peningkatan hasil belajar. Dapat di wujudkan dengan penilahaan konsep PKn yang benar yaitu tentang menghargai dan menaati keputusan bersama, baik dalam bentuk sikap dan konsep-konsep yang benar sehingga dapat berimplikasi pada hasil. Pembelajaran, karena mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) masih sangat luas dan memerlukan banyak pengembangan konsep. Sehingga penggunaan metode yang tepat dapat memudahkan pembelajaran untuk diterapkan.

Sehingga dengan bimbingan guru tersebut murid dapat mengkontruksi pemikirannya untuk menemukan konsep-konsep pada mata pelajaran PKn tidak memberikan keterhubungan antara materi dengan fenomena yang ada di lingkungan sekitar murid.

Untuk mendukung informasi tersebut di atas peneliti mencocokkan dengan dokumen nilai ternyata tampak bahwa pada umumnya murid kurang memahami kosep tersebut, hal ini terlihat dari ketidak mampuan murid dalam menjabarkan secara kompleks mengenai konsep yang benar, jadi untuk mengatasi masalah tentang pemahaman konsep didalam mata pelajaran PKn maka dipandang perlu untuk memilih metode dan bagaimana proses pelaksanaan metode tersebut dalam pembelajaran, sehingga dapat di telah dengan baik oleh guru maupun murid, karena terkadang didalam menyelesaikan suatu masalah di perlukan komunikasih dua arah agar permasalahan lebih mudah dipecahkan dan dapat diterima oleh semua pihak guru maupun murid melalui cara pengajaran metode yang baik. Sehingga pantaslah metode role playing sebagai metode yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban di sekolah.

Menurut Sudjana (dalm buku Istarani) mengatakan bahwa,"bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan satatus fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

"penggunaan metode dapat membuat siswa berperang lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan nilai-nilai terkandung dalam materi kewajiban dan hakku dengan perasaan senang. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada materi kewajiban dan hakku di sekolah sehingga dapat berpengaruh pula terhadap keaktifan belajar siswa.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestariakan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia. Namun yang menjadi permasalahan, berdasarkan hasil observasi pada murid kelas III SD Negeri 26 Kota Ternate, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn). Guru memberikan pertanyaan hanya sebatas pertanyaan ingatan dan bersifat hafalan saja, sehingga murid hanya memperoleh pengetahuan dari guru bukan berdasarkan pengalaman murid secara langsung di lapangan. Menginformasikan fakta dan konsep dalam setiap proses belajar mengajar melalui metode ceramah akan menjadikan murid sekedar pendengar pasif dalam kelas dan guru dominan menjadi sumber informasi.

Dengan metode ini murid akan menjadi kurang berminat dan merasa bosan bahkan dapat mengurangi motivasi belajar. Selain itu, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar yang kurang memberikan kesempatan kepada murid untuk ikut aktif memecahkan masalah sendiri akan memberikan hasil yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan metode yang dapat melatih murid dalam berhadapan dengan beberapa masalah dan memberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri pemecahannya sehingga murid menghayati dan memahami materi yang diberikan. Hal ini terungkap melalui hasil observasi awal dan interview pada guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Ternare bahwa: Hasil belajar murid rendah, Guru kurang melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran, Guru masih menggunakan metode yang monoton, dan masih ada murid yang bermain pada saat belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan data hasil pengamatan atau sesuai dengan hasil observasi awal masih ada sebagian siswa yang mengalami kesulitan belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) sangat rendah, hal tersebut dikarenakan masi ada sebagian siswa yang belum memahami mata pelajaran PKn dengan baik. Dimana nilai siswa pada mata pelajaran PKn dilihat dari hasil

ulangan siswa di kelas III Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Ternate masih berada dibawah nilai standar KKM yaitu 65 yang dimana jumlah siswa terdiri dari 15 siswa perempuan 10 siswa dan laki-laki 5 siswa.

Melihat kondisi demikian, Maka perlu adanya alternatif pembelajaran yang berorientasi pada bagaimana siswa bisa termotivasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Salah satu alternatif yaitu dengan mengubah pola pengajaran guru yang hanya menggunakan metode ceramah kepada murid dengan pola pengajaran yang menggunakan metode pembelajaran.

Dari waktu-kewaktu metode pembelajaran terus mengalami perubahan. Metode-metode pembelajaran tradisional kini mulai dikombinasikan berganti dengan metode pembelajaran yang lebih moderen. Salah satu metode sebaiknya digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar adalah dengan menggunakan metode debat. Pembelajaran yang terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya pembelajaran dikelas. Interaksi antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi meskipun sebagian ada yang memang sudah aktif. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang materi yang diajarkan, siswa tidak saling berinteraksi dengan siswa lain karena mereka cenderung belajar sendiri-sendiri.

Untuk memecahkan masalah diatas maka penulis menggunakan salah satu metode pembelajaran role playing sebagai alternatif tindakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Ternate. Metode pembelajaran ini dianggap dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa adalah metode Role Playing. Pembelajaran dengan metode role playing ini efektif diterapkan dalam belajar pendidikan kewarganegaraan karena guru memegang control terhadap struktur pembelajaran.

Hal ini diperlukan dalam upaya menghubungkan materi pembelajaran dengan metode role playing dan membantu siswa untuk membedakan antara materi baru dengan materi terdahulu. Keberhasilan penguasaan materi ini bergantung pada kekritisian dan keinginan siswa untuk memadukan atau mengintegrasikan materi serta bagaimana guru menyajikan metode debat. Sistem sosial ini terlihat sangat mencolok dalam tahap ketiga dengan situasi belajar yang lebih ideal karena lebih bersifat interaktif dengan banyaknya siswa yang berinisiatif untuk bertanya. Karena siswa sering dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan

masalah. Oleh karena itu peneliti bersama guru bermaksud untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengadakan suatu penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi hak dan Kewajiban Disekolah Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Siswa kelas III SD Negeri 26 Kota Ternate".

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajar pendidikan kewarganegaraan disingkat PKn adalah merupakan salah satu bidang studi wajib yang dipelajari murid mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran PKn yang berisi budi pekerti, nilai-nilai, ketaatan, persamaan hak dan kewajiban serta tata krama. Khusus pada sekolah dasar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dipelajari mulai dari kelas satu sampai dengan kelas enam.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada kelas satu sampai dua terintegrasi pada mata pelajaran membaca. Kemudian kelas tiga sampai dengan kelas enam sudah menjadi mata pelajaran tersendiri yaitu mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) memuat tentang budi pekerti seperti hal-hal yang termasuk perbuatan yang baik dan perbuatan yang tidak baik, perbuatan jahat dan perbuatan baik, tingkah terpuji, kelakuan yang termasuk kejahatan atau kebaikan serta perilaku yang bermoral dan tidak bermoral.

Menurut Sjarkawi 2006 mengemukakan pendapat sebagai berikut: Mata pelajaran yang terkait dengan perilaku moral terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran di sekolah, terutama dalam mata pelajaran agama, pendidikan kewarganegaraan (PKn), ilmu pengetahuan sosial (IPS), dan Bahasa Indonesia. Ini berarti pendidikan budi pekerti tidak diajarkan melalui satu pelajaran khusus dengan alokasi jam pelajaran tertentu, tetapi terintegrasi kedalam semua mata pelajaran yang diajarkan dan nilai-nilainya dipraktekkan atau ditanamkan oleh semua guru disekolah.

Sejalan hal tersebut di atas, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir (1) dalam, dijelaskan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan moral tidak hanya terbatas dengan lingkungan sekolah, melainkan meluas ke dalam keluarga dan masyarakat. Pendidikan moral harus didukung oleh situasi yang kondusif dari ketiga lingkungan penyangga pendidikan tersebut secara interaktif. Tanpa situasi dan kondisi demikian, efektifitas pelaksanaannya sulit mencapai tujuan yang maksimal. Adapun tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan melihat Kurikulum Berdasarkan Standar Isi 2006 SD atau MI, <http://gurupkn.wordpress.com> (2007/11/27) adalah agar murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi;
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;
4. Berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sebagai implikasinya, dalam kurikulum sekolah 1999 diperkenalkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang berisikan materi dan pengalaman belajar yang diorganisasikan secara mendetail atas dasar butir-butir nilai secara konseptual terkandung dalam pancasila.

Melihat gambaran diatas proses pendidikan diatas, maka pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada murid sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki murid, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan akhlak yang mulia terpancar pada sikap dan perilaku sehari-hari murid sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada murid sekolah dasar untuk memahami tentang budi

pekerti atau perilaku baik dan tidak baik, tata nilai, hak dan kewajibannya serta ketaatan pada aturan.

Tujuan PKn

Tujuan pembelajaran PKn yang diharapkan secara umum adalah untuk membentuk warganegara yang tahu akan hak dan kewajibannya. Sebagaimana Ruminiati (2007: 1.26) yang menyatakan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Menurut pendapat Mulyasa (Susanto: 2016) tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

- a) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b) Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- c) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan siswa sejak usia dini karena jika siswa sudah memiliki nilai norma yang baik, Maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujud.

Menurut pendapat Nu'man Somantri (2001) sebagaimana dikutip oleh Wahab dan Sapriya (2011:312), pernah mengemukakan bahwa tujuan PKn hendaknya dirinci dalam tujuh kurikuler yang meliputi: (1) Ilmu Pengetahuan, yang mencakup fakta, konsep, dan generalisasi; (2) Keterampilan intelektual, dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks, dari penyelidikan sampai kesimpulan yang sah, dari berpikir kritis sampai berpikir kreatif; (3) Sikap, meliputi nilai, kepekaan, dan perasaan.

Tujuan pembelajaran PKn di SD menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi adalah sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat

Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.

- d. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya serta dapat berpartisipasi dengan penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Metode Pembelajaran Role Playing (bermain peran)

Pengertian metode role playing peran menurut Martinis Yamin (2012:30-31) dalam pembelajaran (*Role Playing*) merupakan salah satu pembelajaran kreatif dan inovatif model baru dalam pemecahan masalah pembelajaran. Peran (*Role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu, (*Role Playing*) sebagai suatu metode pembelajaran merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat menyakan kepada siswa tentang materi kewajiban dan hak di sekolah sehingga siswa bisa memahami kewajiban siswa di sekolah untuk mentati aturan sekolah dan hak siswa mendapatkan pembelajaran.

Bermain peran menurut pendapat Atwi Suparman (1997:92) digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial serta sikap positif, di samping menemukan alternatif pemecahan masalah. Dengan perkataan lain, melalui Bermain Peran, siswa diharapkan mampu memahami dan menghayati berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;

Menurut pendapat Hamdani ada 4 keuntungan metode bermain peran diantaranya yaitu (1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh (2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda (3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan (4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagian.

Menentukan masalah, Membuat persiapan peran, Memilih siswa masing-masing pemeran dalam

Membangun suasana yang diinginkan atau suasana sesungguhnya yang terjadi.

Menurut pendapat Purwanto (2013:44) menjelaskan hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar" pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Menurut pendapat Purwanto (2013:45) mengungkapkan hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran.

Menurut pendapat Purwanto (2013:46) hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga dengan metode ini dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa, serta mengajak siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Dan dalam role playing peserta memerankan karakter suatu peran tertentu dengan pemahaman mereka sendiri sehingga

orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Menurut pendapat Hidayat (2019:135) *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan aturan sekaligus unsur kesenangan. Dalam *role playing* peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbasahabersama teman-teman pada situasi tertentu.

Tujuan Metode Role Playing

Menurut pendapat Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode role playing adalah:4

- a. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain Dapat .
- b. belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Kelebihan dan Kelemahan Metode Role Playing

Pelaksanaan metode role playing memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan dari metode role playing.

1. Kelebihan Metode Role Playing

Menurut pendapat Djamarah dan Zain kelebihan metode role playing Adalah.

- a. Proses Belajar mengajar Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi materi kewajiban dan hakku di sekolah yang di kerjakan siswa di sekolah. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- b. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- c. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- d. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
- e. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut pendapat Suyono dan Hariyanto kelebihan metode Role Playing adalah:

- a. Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.
- b. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya.
- c. Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak.
- d. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit.
- e. Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.

Dilihat dari kelebihan-kelebihan bermain peran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode role playing membuat siswa juga belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, serta dapat melibatkan seluruh siswa berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk memajukan kemampuan yang dimiliki ketika bekerjasama.

2. Kelemahan Metode Role Playing

Menurut pendapat Djamarah dan Zain kelemahan metode Role Playing adalah:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.

- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang berepuk tangan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut pendapat Taniredja kelemahan metode Role Playing yaitu:

- a. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya Role Playing.
- b. Memakan waktu yang cukup lama.
- c. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- d. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- e. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Langkah-langkah Metode Role Playing

Menurut pendapat Djamarah dan Zain langkah-langkah metode Role Playing adalah:

- a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas.
- b) Ceritakan kepada peserta didik mengenai isi dari masalah- masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c) Tetapkan peserta didik yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
- d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu menjelang kewajiban dan hak di sekolah yang sedang berlangsung.
- e) Berih kesempatan kepada para pelaku untuk berunding dengan teman-teman beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya Tanya jawab kewajiban dan hak di sekolah.
- f) Akhiri berain peran pada waktu situasi pembicaraan masing-masing siswa dalam kelas dengan pengalam dalam sekolah.
- g) Akhiri Tanya jawab kewajiban dan hakku di sekolah dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada kegiatan setiap hari dalam menjalankan kewajiban dan hakku di sekolah.

Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah implementasi dari pembelajaran yang di hasilkan pada pembelajaran. Menurut pendapat Nawawi.K.Ibrahim (2007) Mengemukakan sebagai berikut:

Yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang menyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Mempelajari dalam arti memahami fakta-fakta sama sekali berlainan dengan menghafal fakta-fakta. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkahlaku pada individu berkat adanya interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan (E.R Hilgrad 1962 : berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan.

Berdasar konsep dan teori diatas penulis dapat menyimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Yang mencakup perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut pendapat Gagne (Dimiyati: 2006), ada lima kategori hasil belajar dalam kelompok kapabilitas tersebut, yaitu:

1. Informasi verbal
2. Keterampilan intelektual
3. Strategi kognitif;
4. Sikap dan
5. Keterampilan gerak.

Kategori belajar fungsi/ kapasitas kategori penampilan informasi verbal mengambil dan menyimpan informasi (fakta, simbol, ceramah). Menguraikan atau mengkomunikasikan informasi dengan berbagai cara Keterampilan intelektual Operasi mental yang memungkinkan merespon terhadap lingkungan. Proses Berinteraksi dengan lingkungan menggunakan Hasil belajar murid dapat juga dilihat dari tiga aspek, yakni secara kuantitatif, institusional, dan kualitatif. Bertolak dari definisi dan uraian-uraian yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah:

- a. Tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.
- b. Tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.
- c. Perubahan tingkah laku yang dapat diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan menunjuk pada aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan.

- d. Memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu, hasil belajar perlu dirumuskan dengan jelas sehingga dapat dievaluasi apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum.

Konsep tentang kewajiban dan hakku di sekolah

Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus kita peroleh sebelum mendapatkan Hak. Sedangkan Hak adalah segala sesuatu yang harus kita peroleh setelah melakukan kewajiban.

- a. Adapun sejumlah kewajiban yang perlu dilakukan oleh siswa dalam lingkungan sekolah. contoh kewajiban di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Menghormati guru dan staf pendidik
2. Menghargai sesama murid yang lain.
3. Disiplin dengan tata tertib dan aturan yang telah berlaku di sekolah.
4. Saling tolong- menolong dengan peserta didik yang lain.
5. Memperhatikan proses belajar mengajar dengan baik dan tekun.
6. Menjadi murid teladan yang baik bagi peserta didik lain.
7. Mendapatkan nilai yang bagus.
8. Disayangi guru dan teman-teman yang lain.
9. Terhindar dari berbagai macam hukuman.
10. Menjadi murid yang berprestasi.
11. Mengikuti proses belajar mengajar.
12. Menjaga nama baik sekolah.

- b. Adapun sejumlah hakku di lingkungan sekolah dan di dalam lingkungan sekolah. contoh hakku di sekolah sebagai berikut:

1. mendapat ilmu pengetahuan dari guru.
2. Menggunakan fasilitas sekolah.
3. Mendapat perlindungan dan keamanan dari pihak sekolah.
4. Berhak mendapat pergaulan yang baik di sekolah..

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan kerangka pikir, Maka hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah merupakan kesimpulan atau jawaban sebagai berikut: "Jika diterapkan metode pembelajaran Role Playing (bermain peran), maka hasil belajar pendidikan kewarganegaraan, materi kewajiban hakku di sekolah pada murid kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 26 Kota Ternate dapat meningkat".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang *bersifat deskriptif*. Menurut Masnur Muslich (2009:10) bahwa "PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah".

Dalam hal ini peneliti terjun kelapangan secara langsung pada saat guru dan peserta didik melakukan proses pembelajaran, yaitu menggunakan bentuk kolaboratif, dengan guru sebagai mitra kerja peneliti. Penelitian ini juga termasuk penelitian kuantitatif, sebab menunjukkan penerapan dalam teknik pembelajaran serta hasil penerapannya, peneliti ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Termasuk untuk dapat mempermudah penelitian yang peneliti angkat dengan judul meningkatkan hasil belajar Pkn hak dan kewajiban di sekolah dengan menggunakan metode Role Playing (bermain peran) di kelas 3 SD Negeri Kota Ternate.

Penelitian ini menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*) yaitu rencana penelitian berdaur ulang (Siklus) hal ini mengacu kepada Kemmis dan Mc Taggart (Latri, 2003 : 21) proses penelitian tindakan merupakan sebuah siklus atau proses daur ulang yang terdiri dari empat aspek fundamental diawali dari aspek pengembangan perencanaan kemudian melakukan tindakan sesuai rencana, observasi/pengamatan terhadap tindakan, dan diakhiri dengan melakukan refleksi, perenungan, pikiran dan evaluasi. Adapun alur tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Siklus I

1. Rencana Tindakan

Perencanaan adalah suatu rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, membuat perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi. Tindakan adalah hal-hal yang dilakukan guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau membuat perubahan yang diinginkan. Setelah melakukan identifikasi masalah yang dialami pada proses pembelajaran sebelumnya, dengan teman, guru merencanakan perbaikan. Dalam bentuk penerapan metode role playing yang dilakukan peneliti adalah:

- a) Menyusun rancangan tindakan penilaian yang menggunakan metode role playing.
- b) Menentukan strategi pelaksanaan penilaian yang menggunakan metode role playing yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid dalam bidang studi PKN materi kewajiban dan hak di sekolah

- c) peneliti mengadakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus dengan menggunakan instrumen penelitian.

Pada tahapan ini peneliti mengamati, mengambil data, dan kemudian menilai kegiatan yang dilakukan oleh siswa melalui lembar observasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu juga peneliti harus melakukan penilaian terhadap hasil tes evaluasi siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran. Adapun tujuan dari tahapan ini untuk mengetahui seberapa besar efek tindakan terhadap motivasi belajar:

a. Perencanaan

Sebelum perencanaan tindakan, dilakukan persiapan pelaksanaan pembelajaran berupa penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) silabus, alat peraga yang diperlukan, persiapan metode role playing.

b. Pelaksanaan

Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan adalah implementasi rencana yang telah dirumuskan sebelumnya. Proses pembelajaran dimulai dari masuknya murid ke kelas dengan tertib dan siswa memberikan salam kepada guru.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh guru bersama dengan pelaksanaan tindakan siklus I mulai dari pertemuan pertama hingga akhir. Observasi ini digunakan untuk merekam segala aktivitas siswa dan kinerja guru selama tindakan pembelajaran, pemecahan masalah tentang interaksi sosial berlangsung.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan penelitian pada siklus pertama (berlangsung dengan efektif atau tidak). Kekurangan pada siklus pertama akan dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian pada siklus kedua pada kegiatan pembelajaran berikut:

2. Siklus II

2. Pelaksanaan

a. Perencanaan (*Planing*) meliputi :

1. Menyusun RPP
2. Menyampaikan bahan ajar
3. Menyiapkan kelas dan siswa
4. Membuat instrumen penelitian dan pengamatan

b. Pelaksanaan (*Acting*) meliputi :

1. Pendahuluan
1. Mengawali pembelajaran dengan berdoa mengabsensi siswa.

2. Memberikan penyampaian dan menjelaskan materi yang akan di pelajari dan tujuan pembelajarannya.
3. Guru menerapkan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

c. Kegiatan inti

1. Menjelaskan materi yang menyangkut dengan kewajiban dan hak siswa di sekolah
2. Bertanya kepada siswa setelah menyampaikan materi kewajiban dan hakku di sekolah
3. Memberikan tugas kepada siswa setelah materi selesai.

d. Kegiatan akhir

1. Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan berdo'a.
2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
3. Guru memberikan tes evaluasi kepada siswa.
4. Siswa mengerjakan tes evaluasi secara kelompok/individu

4. Pengamatan/Observasi pengumpulan Data

Tahap Observasi adalah mengamati seluruh proses tindakan dan pada saat selesai tindakan. Fokus observasi adalah aktifitas guru dan murid. Aktifitas guru dapat diamati mulai dari awal pembelajaran, dan akhir pembelajaran, sedangkan pengamatan aktifitas murid yaitu bagaimana minat murid dalam pembelajaran pada mata pelajaran PKn.materi kewajiban dan hakku di sekolah.

5. Refleksi

Refleksi adalah merenungkan kembali apa yang telah peneliti lakukan selama proses perbaikan.refleksi merupakan kegiatan untuk menganalisis dan dievaluasi data observasi kegiatan pembelajaran metode role paying ,kegiatan ini dilakukan ketika guru pelaksana suda selesai melakukan tindakant. Kriteria keberhasilan dari aspek murid dapat dilihat pada peningkatan minat murid selama proses pembelajaran pada konsep-konsep dalam mata pelajaran PKn materi kewajiban dan hakku di sekolah dengan menggunakan metode role playing, sementara keberhasilan pembelajaran pada mata pelajaran PKn materi kewajiban hakku di sekolah dapat dilihat dari penguasaan materi yang diajarkan, yaitu dengan melihat kemampuan murid dan lebih memahami dalam menjawab soal tes yang diberikan oleh guru yang

terkait dengan materi pembelajaran kewajiban dan hakku di sekolah.Data yang dikumpulkan diolah secara sederhana (persentase), dan akan tergambar hasil yang di capai dan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I.kemudian disusunlah rencana untuk siklus II.

Soal tes yang diberikan oleh guru yang terkait dengan materi pembelajaran. Persentase pencapaian target digunakan tehnik persentase, yang dikemukakan oleh Nurkencana (1986:36) yaitu jumlah frekuensi yang diharapkan dibagi jumlah responden, kemudian dikali 100%.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik:

1. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan langsung guru terhadap murid dengan memperhatikan tingkah lakunya. Kegiatan observasi yang dimaksudkan yaitu untuk mengamati proses pelaksanaan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Demikian pula terhadap partisipasi murid dalam proses pembelajaran berupa sikap, minat, keaktifan, kehadiran, kerjasama, dan motivasi belajar murid.

2. Tes

Tes adalah cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai. Tes dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, melalui penerapan Metode Role Playing (bermain Perang) Tes tersebut diberikan kepada siswa kelas 3 SD selama dua kali. Tes diberikan setiap akhir pembelajaran. Tes ini sebanyak 10 nomor berupa tulisan maupun lisan yang berbentuk soal pilihan ganda melalui lembar kerja siswa dan lembar observasi peneliti mengenai perkembangan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran materi hak dan kewajiban di sekolah berlangsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329). Penelitian ini menggunakan gambar foto dari siklus satu ke siklus berikutnya yang digunakan untuk melengkapi hasil observasi. Dokumentasi hasil belajar PKN materi hak dan kewajiban di sekolah, siswa akan bermain peran dalam kelas dengan teman-teman tentang keseharian siswa selama di sekolah.ketika siswa

sudah melaksanakan hak dan kewajiban dalam proses belajar maupun tata tertib dan seterusnya.

Instrumen penelitian

Instrumen ini disusun sendiri untuk tim peneliti dengan pernyataan yang disesuaikan dengan keadaan dilapangan.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2010:335) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam bentuk kategori, menyusun kedalam pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Data analisis dalam penelitian ini adalah data hasil setiap siklus. Analisis data hasil belajar siswa dengan melihat kondisi awal, akhir dan siklus 2.

Langkah-langkah penskoran nilai evaluasi sebagai berikut:

1. Penskoran nilai
Nilai benar : 1
Nilai salah :
2. Penghitungan jumlah skor yang diperoleh setiap.
3. Menghitung nilai siswa dengan rumus:
$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$
4. Menghitung nilai rata-rata kelas, $\frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$
5. Menghitung persentase ketuntasan siswa dengan rumus:
$$\frac{\text{Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil Belajar

Dari hasil penelitian selama proses belajar mengajar berlangsung, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN khususnya materi hak dan kewajiban di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan dalam tes evaluasi pada siklus I siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 8 siswa (44,44%) siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 10 siswa (55,55%). Nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 6,05%. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dan nilai terendah 40.

Kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II siswa sudah mencapai KKM sebanyak 15 siswa (83,33%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 3 siswa (16,66%). Nilai rata-rata kelas pada siklus dua 7,61. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dan nilai terendah 40. Ketuntasan hasil belajar siklus dua sangat mengalami peningkatan yang telah dicapai sehingga tidak perlu lagi diadakan perbaikan.

2. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, aktifitas siswa, serta peranan role playing dalam kelompok mengalami perkembangan lebih baik, awalnya siswa kurang bisa kerjasama setelah diarahkan oleh guru akhirnya kerja kelompok dan keseriusan siswa dalam setiap proses pembelajaran mengalami peningkatan, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan seberapa besar peranan guru dalam mengelola pembelajaran, serta guru berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Aktifitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui perkembangan aktifitas dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Pada pelaksanaan pembelajaran sebelum diadakan perbaikan guru lebih dominan, guru banyak bercerama sehingga siswa hanya mendengarkan saja, tapi tidak semua siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang aktif dalam belajar.
2. Pada pelaksanaan perbaikan siklus I guru membagi siswa dalam kelompok untuk menciptakan suasana baru dan lain dari biasanya, pada setiap kelompok ditempatkan siswa yang mempunyai kemampuan lebih dibandingkan yang lain untuk membantu temannya dalam memahami materi, siswa ikut aktif terlibat dalam mempelajari materi dari guru walaupun masih didominasi oleh role playing dalam menyelesaikan tugas. Guru mengamati siswa dan membimbing kerja kelompok serta membantu kesulitan yang dialami siswa.
3. Pada pelaksanaan perbaikan 2 guru lebih menekankan bagaimana fungsi dan tugas role playing dalam kelompok tapi lebih pada membantu temannya dalam mengerjakan tugas, pada siklus kedua ini semua siswa mendapatkan tugas secara merata sehingga tidak hanya role playing yang bekerja. Siswa lebih aktif dan mulai berani bertanya dan mengeluarkan pendapat. Guru mengamati

dengan menggunakan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

Guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, diantaranya membimbing, mengarahkan, memberi penguatan/motivasi dan mengamati setiap kegiatan siswa, terutama dalam meneliti bahan dan mendemonstrasikan. Di akhir pelajaran guru memberikan tes evaluasi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas disimpulkan bahwa hasil belajar Pkn hak dan kewajiban disekolah dengan menggunakan metode Role Playing (bermain perang) di kelas 3 SD Negeri 26 Kota Ternate.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan minat belajar siswa sehingga menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran dan menubuhkan rasa senang, rasa percaya diri, dan kerjasama antara sesama anggota kelompok serta siswa memiliki keberanian untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat diawali kepada role playing kemudian bertanya kepada guru.
3. Penggunaan metode role playing sangat tetap dalam kelompok bahasan hak dan kewajiban di sekolah dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar dari setiap siklus.yaitu dari hasil belajar siklus 1 siswa yang suda mencapai KKM sebanyak 10 siswa (55,55%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 8 siswa (44,44%). Nilai rata-rata pada siklus satu adalah 6,05.Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 90 dan nilai terendah 40. Sedangkan hasil belajar pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebanyak 15 siswa (83,33%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 3 siswa (16,66%).Nilai rata-rata kelas pada siklus dua 7,61 nilai tertinggi yang diperoleh siswa 90 dan nilai terenda 40.
4. Hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswapun meningkat dimana aktivitas guru pada siklus I sebesar 56,25% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 77,77% sementara pada hasil observasi terhadap

aktivitas siswa yaitu dimana pada siklus satu sebesar 42,85% Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 82,14% maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap siswa da guru meningkat dari siklus sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adela, Fina Marlina. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Di Mi Walisongo Jerakah Tahun Ajaran."

Ariyati, Dwi. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Tentang Globalisasi Bagi Siswa Kelas IV SDN 06 Ngringo Karanganyar Tahun 2011/2012." (2012).

Astuti, Widia . 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : PT Permata Insan.

Bembe, Mine. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas II Sdn 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa*. Diss. Universitas Bosowa, 2021.

Bembe, Mine. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas II Sdn 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa*. Diss. Universitas Bosowa, 2021.

Diharja, Djaja. A. 2000. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Jakarta :

Fadlillah, Muhammad. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada media, 2016.

Insani, Galuh Nur, DinieAnggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.3 (2021): 8153-8160.

Kartika, Erna. "Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Di Kelas Vi Sdn Kaliasin Vii Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3.2 (2015): 253657.

Kristian, Falentinus Yudi, and Budiman Tampubolon. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Pkn Kelas Vi Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)* 4.1.

Nelly, Andi. "Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Debat Pada Murid Kelas V Di Sekolah

Dasar Negeri Gaddong li Kecamatan Bontoala Kota Makassar."

Pangalila, Theodorus. "Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)." (2017).

Purwantoro, Agus. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas V Sd Negeri Popongan Kecamatan Bringin." *e-Jurnal Mitra Pendidikan* 4.8 (2020): 471-484.

Sahrudin, Hamriati. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran PKn Tentang Menghargai dan Menaati Keputusan Bersama pada Kelas VII SMP Negeri 3 Palopo." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 2.2 (2019): 91-105.

Sobri, Ahmad Yusuf. "Pembinaan profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran." *Manajemen Pendidikan* 24.1 (2013): 9-20.

Tampubolon, Budiman. "Penerapan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Menceritakan Isi Cerita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Tunas Bangsa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2.6.

Tarigan, Arleni. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5.3 (2017): 102-112.

Wahyu, Wahyu Saputra, et al. *Perbedaan hasil belajar mahasiswa pgsd fkip universitas palangka raya angkatan 2014 yang tinggal bersama orang tua dengan di kost*. Diss. Universitas Palangkaraya, 2020.

Yanti, Helda, and Syahrani Syahrani. "Standar bagi pendidik dalam standar nasional pendidikan indonesia." *Adiba: Journal of Education* 1.1 (2021): 61-68.