

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MATERI LEMBAGA PEMERINTAHAN DESA DENGAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS IV SDN TEMPIT TAHUN PELAJARAN 2017 /2018

Nurjaman

Kepala SDN Tempit Lombok Tengah

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn materi Lembaga pemerintahan Desa dengan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN Tempit Tahun pelajaran 2017/ 2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilakukan dua siklus setiap siklus terdiri dari 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini 21 siswa sebanyak 11 siswa laki – laki dan 10 perempuan di kelas V SDN Tempit Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Instrumen berupa soal tes. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Jika melihat hasil belajar siswa mulai dari pra siklus ke siklus I menuju siklus II terus terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, dimana pada prasiklus rata – rata yang diperoleh sebesar 61,5 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 66,9 terjadi peningkatan sebesar 5,4 poin kemudian meningkat lagi pada siklus II nilai rata – rata diperoleh sebesar 85,21 terjadi peningkatan sebesar 18,31 poin. Persentase jumlah siswa yang tuntas pada prasiklus sebesar 36 % kemudian meningkat pada siklus I menjadi 64 % terjadi peningkatan sebesar 28 poin kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 93 % terjadi peningkatan sebesar 29 poin, dan ketuntasanklasikal yang dipersyaratkan sebesar $\geq 80\%$ juga sudah tercapai pada siklus II, maka penelitian ini di hentikan sampai pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran pada materi Lembaga pemerintahan desa dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SDN Tempit tahun pelajaran 2017 / 2018.

Kata kunci: *hasil belajar, Metode Bermain Peran*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin modern, terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Untuk mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas tentu saja dengan jalan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah peningkatan pengetahuan dan ketrampilan untuk menunjang kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Pembelajaran di sekolah adalah salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Namun untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, perlu diterapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang baik.

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan siswa. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan

menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan.

Proses pendidikan berarti didalamnya menyangkut kegiatan belajar mengajar dengan segala aspek maupun faktor yang mempengaruhinya. Pada hakekatnya, untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran, perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar merupakan pencerminan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pengajaran, sarana atau fasilitas belajar, kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan didukung oleh lingkungan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Pekerjaan mengajar tidak

selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun penyajian materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Proses belajar mengajar, terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat aktifitas dan prestasi belajar peserta didik, sehingga prestasi dan aktifitas belajar siswa menurun. Prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang digolongkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, sikap, kesehatan, tingkat intelegensi dan kebiasaan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti keluarga, metode belajar di sekolah, fasilitas belajar, disiplin sekolah, guru dan masyarakat.

Menurut Conny Semiawan yang dikutip oleh W. Gulo (2002: 76-77) prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kondisi belajar yang mengoptimalkan aktivitas siswa dalam belajar, antara lain: prinsip motivasi, prinsip latar atau konteks yaitu prinsip keterhubungan bahan baru dengan apa yang telah di peroleh siswa sebelumnya, prinsip perbedaan perorangan, prinsip menemukan, dan prinsip memecahkan masalah. Prinsip pemecahan masalah (problem solving) berarti mengarahkan siswa untuk lebih peka pada masalah dan mempunyai ketrampilan untuk menyelesaikannya.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Berdasarkan hal tersebut, maka aktivitas yang terjadi di dalam

pembelajaran PKn sebaiknya didominasi oleh aktivitas mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara yang baik, cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila, UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan yang pada prinsipnya bertujuan membentuk warga negara yang lebih baik (a good citizen) dan menyiapkan warga negara untuk masa depan. PKn memiliki tujuan agar siswa berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif, menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 yaitu Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pemaparan tentang PKn di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelajaran Kewarganegaraan seorang siswa bukan saja menerima pelajaran berupa pengetahuan, tetapi pada diri siswa juga harus berkembang sikap, keterampilan dan nilai-nilai. Dengan demikian materi yang terdapat dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan cakupannya luas ditambah dengan banyaknya isu kontroversial dalam kehidupan social, selain itu, penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran PKn belum begitu efektif diterapkan. Dalam pembelajaran PKn terbatas pada penggunaan metode ceramah saja, sehingga menjadikan PKn merupakan

salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh siswa saat ini sehingga berpengaruh pada pembelajaran, siswa sulit untuk mengetahui dan memahami pelajaran PKn. Kondisi tersebut dilatar belakangi oleh beberapa faktor yaitu bersumber dari dalam diri peserta didik yaitu: malas, motivasi belajar yang rendah dan adanya rasa tidak ingin tahu, ini berarti peserta didik perlu mengembangkan berbagai proses berpikir kritis.

Berdasarkan hasil ulangan harian PKn yang dilaksanakan di kelas IV SDN Tempit Semester I materi Lembaga pemerintahan Desa dari 14 siswa peserta ulangan yang yang tuntas belajar sebanyak 5 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 35 % yang mencapai nilai KKM sedang yang belum tuntas sebanyak 9 orang siswa atau sekitar 64 %, dan KKM yang ditetapkan di SDN Tempit tahun pelajaran 2017 / 2018 yaitu 70 dengan ketuntasan klasikal sebesar $\geq 80\%$.

Ternyata rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan penggunaan metode yang kurang tepat, sehingga peserta didik merasa bahwa pembelajaran tersebut tidak berarti dan kurang menarik yang membuat siswa merasa tidak fokus, dan lebih senang main – main.

Menurut Nana Sujana (2003: 76), metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam berhubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan sebuah metode tidak selalu sesuai digunakan. Faktor tersebut antara lain, guru, siswa, tujuan, situasi, dan fasilitas. Perpaduan faktor-faktor tersebut menjadi pertimbangan utama dalam menentukan model/metode mana yang paling baik digunakan demi kelancaran proses pembelajaran. Karena tidak menggunakan metode yang bervariasi juga sering menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Alternatif pemecahan masalah maka perlu adanya perubahan metode pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Tempit metode pembelajaran yang ditawarkan peneliti adalah dengan menggunakan metode

Bermain peran diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

Sehingga penulis mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul: Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Lembaga Pemerintahan Desa dengan metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SDN Tempit Tahun Pelajaran 2017 / 2018”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Lembaga pemerintahan Desa dengan metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SDN Tempit Tahun Pelajaran 2017 / 2018”

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Lembaga Pemerintahan Desa dengan metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SDN Tempit Tahun Pelajaran 2017 / 2018”

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu menggali potensi siswa untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran PKn

Ada banyak pengertian yang diberikan oleh ahli Pendidikan dan teori belajar terhadap arti belajar itu sendiri. Hal demikian merupakan suatu yang wajar dalam perkembangan keilmuan, karena masing-masing dari mereka mempunyai metode, pendekatan, dan latar belakang yang berbeda, serta lingkungan sosio-kultural yang mengitarinya juga berbeda pula. Namun diantara mereka masih terdapat titik singgung atau titik temu mengenai apa belajar itu sendiri dan juga apa hakikat dari belajar

Sedangkan Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito mengartikan kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata bahasa Inggris *instruction* yang mempunyai

pengertian lebih luas daripada pengajaran. Jika kata pengajaran ada dalam konteks guru-murid dikelas (ruang) formal, pembelajaran atau instruction mencakup kegiatan belajar mengajar yang dihadiri guru secara fisik. Oleh karena dalam instruction yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa kita sebut pembelajaran (Arief S, dkk; 2010;7)

Menurut Udin Syaefudin Saud, kini mengajar lebih sering dimaknai sebagai perbuatan yang kompleks, yaitu penggunaan secara integrative sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan (Udin ;2010 ;55)

Jadi dari pendapat – pendapat para ahli maka ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran juga merupakan suatu aktifitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum.

Setelah memahami definisi dari pembelajaran di atas, selanjutnya akan dipaparkan mengenai pengertian Pendidikan Kewarganegaraan dan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. (UU No 20/2003 pasal 1 ayat 1) menyatakan: “Pendidikan adalah 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”.

Konsep pendidikan dalam era globalisasi tidak boleh terlepas dari pendidikan nilai (afektif), begitupun dengan aspek pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomor). Pendidikan tidak sekedar terfokus pada alih pengetahuan

(transfer of knowledge), namun disertai pula signifikansi alih sikap (transfer of attitude). Hal ini seiring dengan pendapat Adimihardja bahwa fungsi pendidikan yang dibangun dan dikembangkan oleh suatu Negara adalah untuk meningkatkan peradaban civilization anak bangsa, agar memiliki nilai-nilai budaya yang lebih tinggi. Melalui peningkatan peradaban, diharapkan manusia akan berperilaku lebih arif dalam memelihara keseimbangan hubungan antara sesama manusia, lingkungan di mana mereka hidup, dan terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Ine Kusuma Aryani dkk 2010;10).

Menurut Muhammad Numan Somantri yang kutip A. Ubaedillah dan Abdul Rozak “bahwa Civic sebagai ilmu kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan: (a) manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi [organisasi social, ekonomi, politik]; (b) individu-individu dengan negara.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang di dalamnya memuat berbagai nilai dan norma sendi-sendi kehidupan universal manusia baik individu, kelompok, bahkan masyarakat secara umum terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan agama.

Dan jika dilihat dari fungsinya, mata pelajaran PKn memiliki tiga misi besar. Pertama, misi conservation education, yakni, mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila. Kedua, social and moral development, yakni, mengembangkan dan membina siswa yang sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku, serta berbudi pekerti luhur. Dan ketiga, fungsi socio-civic development, yakni membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio

cultural, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Tujuan Pembelajaran PKn

Setiap kegiatan belajar-mengajar, apapun materinya selalu memiliki sasaran (target). Sasaran yang juga lazim disebut tujuan itu pada umumnya tertulis. Akan tetapi, ada juga sasaran yang tak tertulis dan dikenal dengan *objective in mind*.

Sasaran yang dituju oleh kegiatan belajar mengajar bersifat bertahap dan meliputi beberapa jenjang yang konkret dan langsung dapat dilihat dan dirasakan sampai yang bersifat nasional dan universal.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional menyatakan: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Abd Razak, 2012:6).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Bab II Pasal 4 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan: Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Hasil Belajar Siswa

Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2008:45), "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2007: 7) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan pada siswa yaitu perubahan tingkah laku, tingkat pengetahuan, dan kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Hasil belajar dalam PTK ini dibatasi oleh peneliti dalam aspek kognitif. Aspek kognitif menunjukkan kemampuan berfikir yang ditunjukkan pada hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti membatasi aspek kognitif siswa pada tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Hal ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Ketiga aspek kognitif tersebut selanjutnya diterapkan dalam soal yang berfungsi sebagai instrumen penelitian hasil belajar.

Pengertian Belajar aktif

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktekkan keterampilan-keterampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat peserta didik dapat saling mengajar satu sama lain.

Situasi di manapun dan kapanpun memberikan kesempatan belajar kepada seseorang. aktivitas - aktivitas belajar itu menurut Syaiful Bahri Djamarah meliputi: mendengarkan, memandang, meraba, membau, mencicipi/mengecap, menulis atau mencatat, membaca, membuat ikhtisar atau rangkuman dan menggarisbawahi, mengamati tabel-tabel, digram-diagram dan bagan-bagan, menyusun paper atau kertas kerja, mengingat,

berpikir, serta latihan atau praktek (Syaifu Bahri Djamarah,2010;3).

Kajian tentang Metode Bermain pera

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa, memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan, tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran. Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Jill, Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Wikipedia (2012) juga mengemukakan bahwa bermain peran adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Hal ini diperkuat pendapat Hadari Nawawi dalam Kartini (2007) yang menyatakan bahwa bermain peran (role playing) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Langkah-Langkah Penerapan Brmain peran

Berikut langkah-langkah penerapan model bermain peran menurut Mulyadi (2011:136); 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar, 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa), 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Guru memberi kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 10) Penutup

Kelebihan dan Kelemahan bermain peran

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model bermain peran melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.

Kelebihan model ini adalah, sebagai berikut: 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka, 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan, 4) Berpikir dan bertindak kreatif. 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya. 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, 8) Dapat

membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).

Materi lembaga pemerintahan Desa

Pemerintahan Desa terdiri atas 1 Kepala Desa, 2. Badan permusyawaratan Desa, 3. Sekertaris Desa, 4. Peangkat lainnya. Kepala desa; masa jabatan kepala desa mnjabat selama 6 tahun ia dapat dipilih kembali hanya untuk satu kali masa jabatan berikutnya, sesudah itu tidak boleh lagi menjabat sebagai kepala desa, Seorang kepala desa dilantik oleh Bupati / wali kota paling lambat 30 hari setelah dinyatakan terpilih. kepala desa mendapat upah dari pemerintah

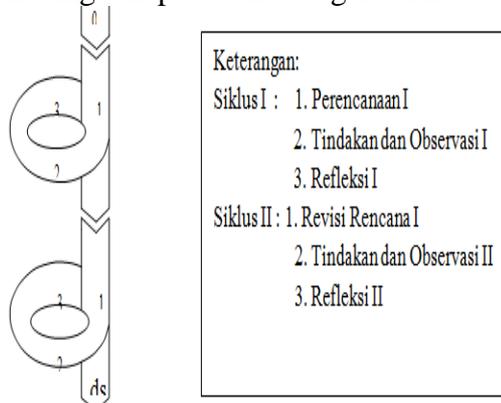
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (IGAK, Wardani, & Kuswaya Wihardit, 2007: 1.4)

Desain Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Spiral Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006: 93). Adapun model dan penjelasan masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Spiral Kemmis & Taggart (Suharsimi Arikunto, 2006:93)

Secara garis besar terdapat empat tahapan yang biasa dilalui, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi (reflecting). Dalam pelaksanaan penelitian ini, dilakukan dalam 2 siklus.

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tempit yang beralamat di Tempit Desa Pengengat Kecamatan Pujut tahun pelajaran 2017 / 2018, pada mata pelajaran PKn Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Juli sampai dengan bulan September 2017 pada semester ganjil tahun pelajaran 2017 /2018, dan Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tempit Kecamatan Pujut yang berjumlah 14 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan, mereka berasal dari sekitar lingkungan sekolah.

Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 100) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes,

Menurut Nurkencana dan Sumartana (Sarwiji Suwandi, 2010: 39) tes adalah suatu cara untuk melakukan penilaian yang berbentuk tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan data tentang nilai dan prestasi siswa tersebut yang dapat dibandingkan dengan yang dicapai teman-temannya atau nilai standar yang ditetapkan.. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada siklus tersebut. Dengan bantuan tes maka guru dapat mengetahui seberapa jauh keberhasilan guru dalam pembelajaran berdasarkan nilai perolehan siswa pada tiap akhir siklus.

Analisis Data Penelitian

Tehnik analisis data digunakan peneliti untuk mengolah data hasil penelitian dengan tujuan agar data mudah dibaca dan dipahami oleh peneliti maupun orang lain yang membaca hasil penelitian. Tehnik analisis data yang digunakan peneliti adalah:

Tehnik analisis data kuantitatif

Data yang diperoleh peneliti melalui tes tertulis objektif maupun uraian berupa nilai belajar siswa selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti dengan tehnik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata siswa. Analisis data kauntitatif ini dilaksanakan setiap akhir dari satu siklus. Dengan demikian, analisis data kuantitatif akan menjadi refleksi pada siklus selanjutnya. Adapun Rumus untuk mencari rerata menurut Suharsimi Arikunto (2002: 264) sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = rata-rata

x = jumlah skor

N = jumlah siswa

Sedangkan untuk menghitung persentase keberhasilan belajar dapat dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan:

P= Angka persentase

F= Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM

N= Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Senin 31 Januari 2017 dengan alokasi waktu 2 x jam pelajaran mulai dari pukul 07.35 s.d. 9.45 WITA, dengan agenda kegiatan sesuai dengan yang tertuang dalam RPP kemudian pada kegiatan akhir diadakan kegiatan evaluasi dan berdasrkan hasil analisa data nilai rata-rata kelas dari tahap pratindakan ke siklus I. Peningkatan terjadi sebesar 5,4 poin dari 61,5 menjadi 66,9 sedangkan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar pada pratindakan sebesar 36 % meningkat menjadi 64 % pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan

persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 28 poin, dan ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar $\geq 80\%$ belum tercapai maka kegiatan dilanjutkan ke siklus II.

Hasil evaluasi siklus I disajikan dalam tabel frekwensi perolehan nilai dengan rentang sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi Siklus I

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	86-100	1	7,14%
Baik	71-85	8	57,14%
Cukup	56-70	5	35,71%
Kurang	41-55	.	0%
Sangat kurang	≤ 40	0	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan jumlah siswa yang mendapatkan nilai sangat baik atau rentang nilai 86-100 adalah 1 siswa atau sebesar 7,14 %. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai baik dengan rentang nilai 71-85 adalah 8 siswa atau 57,14 %. Jumlah siswa yang mencapai nilai 56-70 atau sebanyak 5 siswa atau sebesar 35,71 %, dan siswa yang mencapai nilai kurang dan sangat kurang sudah tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang tersebut.

Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2017 Siklus II dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit proses pembelajaran dan satu pertemuan untuk pelaksanaan evaluasi. Berikut adalah pemamparan pelaksanaan tindakan siklus II dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Pelaksanaan dindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 28 Januari dengan alokasi waktu 2x 35 menit dengan ditambah 1 jam pelajaran untuk kegiatan evaluasi. Dan pada kegiatan akhir dilakukan kegiatan evaluasi dan hasilnya sebagai berikut

Berdasarkan hasil analisa data dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi siklus

II mendapatkan rata-rata kelas sebesar 85,21 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 66. Jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas atau ≥ 70 adalah 13 anak atau sebesar 93%, sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai tuntas atau ≤ 70 sejumlah 1 anak dengan persentase sebesar 7 %. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan sebesar ≥ 80 juga sudah tercapai dimana pada siklus II ini ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 96 % maka dengan demikian maka penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian pada tahap pratindakan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah yaitu diperoleh hasil penelitian bahwa dari 14 siswa, hanya 5 siswa atau 36 % yang mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih berada di bawah KKM yaitu 70.

Hasil belajar siswa pada siklus I dengan menggunakan metode bermain peran terjadi peningkatan nilai rata-rata diperoleh sebesar 61,5 terjadi peningkatan dari pratindakan ke siklus I sebesar 5,4 poin dari 66,9 menjadi 68,56 sedangkan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar pada pratindakan sebesar 36 % meningkat menjadi 64 % pada siklus I, terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 28 poin, dan ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar ≥ 80 % belum tercapai maka kegiatan penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Hasil belajar siswa siklus II dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata diperoleh sebesar 85,21 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 66. Jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas atau ≥ 70 adalah 13 anak atau sebesar 93%, sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai tuntas atau ≤ 70 sejumlah 1 anak dengan persentase sebesar 7 %. Dan ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar ≥ 80 % juga sudah tercapai.

Jika melihat hasil belajar siswa mulai dari pra siklus ke siklus I menuju siklus II terus terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan , dimana pada prasiklus

rata – rata yang diperoleh sebesar 61,5 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 66,9 terjadi peningkatan sebesar 5,4 poin kemudian meningkat lagi pada siklus II nilai rata – rata diperoleh sebesar 85,21 terjadi peningkatan sebesar 18,31 poin . Persentase jumlah siswa yang tuntas pada prasiklus sebesar 36 % kemudian meningkat pada siklus I menjadi 64 % terjadi peningkatan sebesar 28 poin kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 93 % terjadi peningkatan sebesar 29 poin, dan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan sebesar ≥ 80 % juga sudah tercapai pada siklus II ,maka penelitian ini di hentikan sampai pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran pada materi Lembaga pemerintahan desa dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SDN Tempit tahun pelajaran 2017 / 2018.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn materi Lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Tempit tahun pelajaran 2017 / 2018 meningkatkan. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada setiap tindakan.

Jika melihat hasil belajar siswa mulai dari pra siklus ke siklus I menuju siklus II terus terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan , dimana pada prasiklus rata – rata yang diperoleh sebesar 61,5 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 66,9 terjadi peningkatan sebesar 5,4 poin kemudian meningkat lagi pada siklus II nilai rata – rata diperoleh sebesar 85,21 terjadi peningkatan sebesar 18,31 poin . Persentase jumlah siswa yang tuntas pada prasiklus sebesar 36 % kemudian meningkat pada siklus I menjadi 64 % terjadi peningkatan sebesar 28 poin kemudian meningkat lagi

pada siklus II menjadi 93 % terjadi peningkatan sebesar 29 poin, dan ketuntasanklasikal yang dipersyaratkan sebesar ≥ 80 % juga sudah tercapai pada siklus II ,maka penelitian ini di hentikan sampai pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran pada materi Lembaga pemerintahan desa dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SDN Tempit tahun pelajaran 2017 / 2018.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Reja Rosdakarya, Cet. I, 2009.
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, Cet. IX, 2009.
- Budimansyah, Dasim., dan Karim Suryadi. *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: UPI, Cet. I, 2008.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, Cet. II, 2008.
- , *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, Cet. I, 2000.
- Engkoswara. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran..* Jakarta: Bina Aksara, Cet. I, 2004.
- Fatra, Maifalinda., Abd. Rozak. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: FITK UIN Jakarta, 2010.
- Hodojo, Model pemebeljaran , bina Aksara (2002)
- Hamalik, Oemar. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. III, 2009.
- Hufad, Achmad. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009.
- Kalidjernih, K, Freddy. *Puspa Ragam (Konsep dan Isu Kewarganegaraan*. Widya Aksara Press, Ed. II, 2010.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet. V I, 2011.Masitoh.,danLaksmi Dewi. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009.
- Novak and Gowin , *Teori belajar* , Bandung Remaja Rosdakarya, 2005
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, Cet. III, 2006.
- Rozak, Abd., Fauzan., dan Ali Nurdin. *Kompilasi Undang-Undang dan Peraturan Bidang Pendidikan*. Jakarta: FITK Press, 2011