

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN ATAU *ROLE PLAYING* MATERI KEPUTUSAN DALAM PEMBELAJARAN PKn KELAS V

Hadi Sucipto

Guru SD Negeri Kramatagung I Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo

hadisucipto123@gmail.com

Diterima 2022-01-24 di kirim 2022-02-03

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas V SDN Kramatagung I banyak hal yang terjadi. Tidak hanya terjadi pada diri siswa tetapi juga pada diri guru sendiri. Banyak hal yang disoroti kadang yang terjadi pada murid atau pembelajaran yang terjadi di kelas, padahal yang ada pada gurupun perlu dipahami. Kadang guru kurang aktif dalam member perhatian kepada siswa, kadang juga metode yang dipakai kurang diminati. Ada kalanya guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang memperhatikan pencapaian di kelas. Melalui diskusi dengan supervisor dan Teman sejawat diketahui bahwa analisis masalah faktor penyebab siswa tidak aktif atau kurang menguasai materi yang diajarkan. Dari uraian diatas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dan menggunakan media gambar yang terjadi di lingkungan sekolah atau lingkungan siswa dirumah. Metode pembelajaran juga diperlukan demonstrasi agar siswa tidak terlalu menjadi pendengar aktif, agar suasana kelas juga bisa lebih hidup. Berdasarkan hasil analisis yang mengungkap berbagai penyebab munculnya masalah kurang keberhasilan pembelajaran Pendidikan Keawarganegaraan tersebut di atas maka masalah yang menjadi fokus perbaikan itu dapat di rumuskan menjadi “Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi keputusan pada siswa kelas 5 SD Kramatagung I?”. Dengan metode bermain peran pada materi keputusan bersama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Kramatagung I.

Kata Kunci: *Peningkatan hasil belajar dan metode bermain peran*

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan sudah barang tentu harus dilandasi oleh keberhasilan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa sebagai peserta didik dapat menguasai materi ajar yang sudah ditargetkan. Dalam hal ini tenaga pendidik memegang peranan yang sangat penting untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Secara umum guru memiliki peran ganda yang sangat berat, untuk itu seorang guru harus memiliki kompetensi keilmuan tertentu.

Dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas V SDN Kramatagung I banyak hal yang terjadi. Tidak hanya terjadi pada diri siswa tetapi juga pada diri guru sendiri. Banyak hal yang disoroti kadang yang terjadi pada murid atau pembelajaran yang terjadi di kelas, padahal yang ada pada gurupun perlu dipahami. Kadang guru kurang aktif dalam member perhatian kepada siswa, kadang juga metode

yang dipakai kurang diminati. Ada kalanya guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang memperhatikan pencapaian di kelas. Melalui diskusi dengan supervisor dan Teman sejawat diketahui bahwa analisis masalah faktor penyebab siswa tidak aktif atau kurang menguasai materi yang diajarkan adalah sebagai berikut:

- Penjelasan guru terlalu abstrak
- Guru kurang memberikan contoh dan kurang melibatkan siswa
- Pembelajaran berpusat pada guru
- Aktifitas belajar siswa rendah
- Guru kurang memotivasi siswa
- Siswa jarang membaca pelajaran Pendidikan kewarganegaraan
- Guru tidak memberi kesempatan bertanya kepada siswa
- Tidak menggunakan Pembelajaran Bermain Peran
- Pembelajaran berpusat pada guru

- Siswa kurang tertarik dengan penjelasan guru
- Kurangnya perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Belajar dikatakan tuntas bila siswa telah mencapai hasil Belajar sama atau lebih besar dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh SDN Kramatagung I Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo yaitu untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 6,0 , sedangkan berdasarkan aspek ketuntasan belajar secara klasikal ketuntasan belajar tercapai yaitu ≥ 85 % memperoleh skor ≥ 65 dari skor total dengan demikian jika dilihat dari ketuntasan belajarpun hasilnya masih rendah.

METODE

Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Kramatagung I Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah siswa yaitu 15 siswa yang terdiri atas 4 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kelas V dipilih sebagai subjek penelitian karena ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran PKn pada siswa di kelas tersebut, yaitu pada hasil belajar siswa pada materi keputusan bersama masih dibawah KKM. Pertimbangan lainnya yaitu belum pernah dilakukan penelitian sejenis untuk membantu guru memecahkan masalah pembelajaran PKn. Adapun data siswa SDN Kramatagung I Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2017/2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dari hasil pra siklus menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas V terdapat 11 siswa mendapatkan hasil belajar siswa dibawah KKM dan hanya 4 siswa yang mendapatkan hasil belajar diatas KKM. Dengan begitu kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus bisa dikatakan belum berhasil karena 73,33 % siswa mendapatkan hasil belajar dibawah masih dibawah

KKM. Dengan hasil tersebut peneliti harus melakukan perbaikan pembelajaran diulang kembali dengan menggunakan metode yang lain

PEMBAHASAN

Penelitian Pembelajaran siklus I

Kegiatan perbaikan pembelajaran pada tahap siklus I dengan menggunakan metode bermain peran hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 53,33 % jika dibandingkan pada saat tahap kegiatan pembelajaran pada saat pra siklus. Jika sebelumnya pada tahap kegiatan pembelajaran pra siklus dimana dari 15 siswa kelas V di SDN Kramatagung I hanya 4 siswa mendapatkan hasil belajar diatas KKM.

Berbeda dengan hasil belajar pada tahap kegiatan perbaikan pembelajaran pada tahap siklus I dari 15 siswa kelas V diantaranya 7 siswa mendapatkan hasil belajar dibawah KKM sedangkan sisanya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Akan tetapi pelaksanaan pada tahap siklus I belum bisa dikatakan mencapai target karena masih ada 7 siswa yang masih mendapatkan hasil belajar yang masih dibawah KKM atau 46,67 %. Karena hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran pada tahap siklus I masih ada siswa yang masih mendapatkan hasil belajar dibawah KKM maka peneliti akan melakukan perbaikan pembelajaran tahap berikutnya untuk mengukur keefektifan metode yang digunakan oleh peneliti.

Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Setelah peneliti melakukan kegiatan perbaikan pembelajaran pada tahap siklus II bisa kita lihat hasilnya hasil belajar siswa yang menunjukkan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Jika sebelumnya pada kegiatan pembelajaran tahap siklus I ada 7 siswa yang masih mendapatkan hasil belajar siswa dibawah KKM, berbeda halnya hasil belajar siswa yang didapatkan pada kegiatan perbaikan pembelajaran tahap siklus II, yaitu 13 siswa mendapatkan hasil belajar diatas KKM.

Jika pada tahap sebelumnya persentase hasil belajar siswa adalah hanya 53,33 % yang tuntas namun pada tahap siklus II persentase hasil belajar siswa adalah 86,67 % tuntas. Dengan demikian “meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran materi keputusan dalam pembelajaran PKn kelas V SDN Kramatagung I” cukup efektif.

Dengan menggunakan Pembelajaran Bermain Peran pada Keputusan Bersama pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1. Kelebihan

- Siswa mendalami dan mengalami sendiri pengetahuan yang dicarinya, maka pengetahuan itu akan tinggal lama di dalam jiwanya
- Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar
- Siswa dapat mengembangkan daya berpikirnya sendiri dan daya inisiatif
- Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru.
- Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- Dapat mengembangkan kreativitas siswa.

2. Kekurangan

- Khusus untuk Perbaikan pada pembelajaran Pembelajaran Bermain Peran , tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikannya adalah siswa tertentu saja.
- Tidak mudah memberikan Pembelajaran Pembelajaran Bermain Peran yang sesuai dengan perbedaan individu siswa.
- Sering memberikan Pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Bermain Peran yang monoton (tak bervariasi) dapat menimbulkan kebosanan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Pada kegiatan perbaikan pembelajaran tahap siklus I belum bisa dikatakan sudah mencapai target karena masih 46,67 % yang mendapatkan hasil belajar yang diatas KKM. Sedangkan target peneliti dalam proses perbaikan pembelajaran ini adalah 75 % siswa mendapatkan hasil belajar siswa yang diatas KKM.

Pada tahap perbaikan pembelajaran siklus II ini sangat efektif jika kita lihat hasil belajar siswa yang di peroleh. Jika pada awalnya target peneliti dalam proses perbaikan pembelajaran adalah peningkatan 75 % hasil belajar siswa. Sedangkan pada tahap kegiatan perbaikan siklus II hasil belajar siswa sudah melampaui target peneliti. Dari 15 siswa kelas V SDN Kramatagung I 13 siswa mendapatkan hasil belajar diatas KKM atau bisa dikatakan 86,67 % tuntas. Dengan begitu perbaikan pembelajaran dikelas V di SDN Kramatagung I pada materi keputusan bersama menggunakan metode bermain peran boleh dikatakan efektif.

SARAN

- Guru diharapkan memberikan perhatian lebih pada anak-anak dengan membimbing dan merangsang kemauan belajar siswa
- Perlu peranan kepala sekolah dalam mengevaluasi dan memantau seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran
- Perlu kepala sekolah memberikan stimulus kepada guru untuk menggunakan pola-pola dan pendekatan natural untuk meningkatkan keberhasilan siswa dari sebelumnya
- Berdasarkan pengalaman melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui PTK, kiranya perlu sekali adanya kelompok kerja guru (KKG) sebagai wadah untuk kerjasama meningkatkan kemampuan professional

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Petunjuk administrasi Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ibrahim. Muslim. 2000. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan matematika Program Pasca Sarjana UNESA , University Press.
- Johnson, DW & Johnson, RT. 1989. *Cooperation and Competition : Theory and Research*. Edima,MN: Interaction Book Company.
- Kemp, Jerrold E. 1985. *Proses perencanaan pengajaran*. Terjemahan oleh. Asril marjihan. 1994. Bandung : ITB
- Lie, Anita. 1999. *Mempraktikkan kooperatif learning didepan kelas*. Jakarta: Grasindo
- Poerwodarminto, WJS. (1990). *Kamus umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Soewondo, Eds. (2003). *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Direktorat tenaga Tenaga Kependidikan.
- Wardhani, I.G.A.K. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Winkel, (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Atlas Indonesia dan Semesta Dunia* , 2002, Penerbit Djambatan, Jakarta.
- Buku Pintar Indonesia oleh Edi Sigar, 2003, Penerbit Pustaka Delapatrasa, Jakarta.
- Hukum Tatanegara, Kewarganegaraan , dan Hak Azasi manusia, oleh B. Restu Cipto Handoyo,SH,M.H,2003, Penerbit Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- KAMUS BESAR Bahasa Indonesia, 2001, Balai Pustaka, Jakarta.
- Kamus Istilah Pendidikan dan Umum, oleh M. Sastrapradja, Penerbit Usaha Nasional, Surabaya.
- Manusia dan Kebudayaan di Indonesia, oleh Prof. Dr. Koentjaningrat, 2004,Penerbit Djambatan, Jakarta.
- System Pemerintahan Indonesia, oleh Prof. Dr. C.S.T. Kansil, SH. dan Crhistine
- Standar Isi Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Kewarganegaraan Untuk SD/Mi, 2006, BSNP, Jakarta.
- Undang – Undang Dasar 1945 (Amandemen MPR), 2003, Tim Redaksi, Penerbit Restu Agung, Jakarta.