

PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SD NEGERI 60 DURI

Nurchahaya, Erlisnawati, Syahrilfuddin

Nurchahaya.fahira_sani@yahoo.com, erlisnawati83@gmail.com, Syahrilfuddin.karim@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru

***Abstract** : The problem in this research is the lack of civics student learning outcomes, as seen from the average value of students is 59.17. Of the 24 students who achieve grades above KKM just 6 students (25%), while students who have not yet reached KKM many as 18 people (75%), the value specified KKM is 70. Based on these problems is necessary to study a class action by applying the model role Playing. This research aims to improve learning outcomes Civics class students V A SD Negeri 60 Duri school year 2014/ 2015 the number of students 24 people consisting of 13 men and 11 women. This study was conducted by two cycles. At each cycle I and II consist of three meetings, which consists of two face to face meetings and one times daily test at the end of the cycle. With Role Playing models approach is applied, it can improve learning outcomes Civics students, it can be seen from the increase in student learning outcomes from the base score is an average of 59.17, an increase of 9.85% to 65 in the first cycle, and the cycle II increased by 45.77% to 86.25. The percentage of teacher activity also increased, as seen from the percentage of the activity of teachers in the first cycle the first meeting 60% increase in the second meeting to 75%, in the first meeting of the second cycle increased to 85% and in the second meeting to 95%. Based on the results of this study concluded that the application of the Model Role Playing, can improve learning outcomes civics class students VA SD Negeri 60 Duri.*

***Key Words** : Usage Model Role Playing, Civics Student Learning Outcomes.*

PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 60 DURI

Nurchaya, Erlisnawati, Syahrilfuddin

Nurchaya.fahira_sani@yahoo.com, erlisnawati83@gmail.com, Syahrilfuddin.karim@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru

Abstrak : Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKn siswa, hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 59,17. Dari 24 orang siswa yang mencapai nilai diatas KKM hanyalah 6 orang siswa (25%), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 18 orang (75%), nilai KKM yang ditetapkan adalah 70. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Role Playing*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri tahun ajaran 2014/ 2015 dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Pada setiap siklus I, dan II terdiri dari tiga kali pertemuan, yang terdiri dari dua kali pertemuan tatap muka dan satu kali ulangan harian pada akhir siklus. Dengan diterapkan pendekatan model *Role Playing*, maka dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa, hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar yaitu dengan rata-rata 59,17, meningkat sebanyak 9,85% menjadi 65 pada siklus I, dan pada siklus II meningkat sebanyak 45,77% menjadi 86,25. Persentase aktivitas guru juga meningkat, hal ini terlihat dari persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama 60% meningkat pada pertemuan kedua menjadi 75%, pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 85% dan pada pertemuan kedua menjadi 95%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Role Playing*, dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri.

Kata Kunci : Penggunaan Model *Role Playing*, Hasil Belajar PKn Siswa.

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut observasi peneliti di SD Negeri 60 Duri, dalam proses belajar PKn masih banyak ditemukan kendala-kendala, diantaranya adalah guru cenderung menggunakan metode ceramah, mengakibatkan kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti siswa tidak aktif dalam belajar dan siswa kurang bisa menjawab dan menanggapi pertanyaan.

Dilihat dari nilai ulangan harian siswa, masih banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kriteria ketuntasan Minimum PKn di kelas V A adalah 70. Hal ini diketahui bahwa siswa yang tuntas hanya 25% atau sekitar 6 orang siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas 75% atau 18 orang siswa dari 24 orang siswa, dengan rata-rata kelas 59,17.

Berdasarkan tabel 1 hasil belajar PKn tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran didominasi oleh guru (pembelajaran berpusat pada guru), guru cenderung menggunakan metode ceramah, dan dalam diskusi kelompok siswa tidak dibagi secara heterogen. Hal ini dapat dilihat dari gejala dalam proses belajar mengajar siswa tidak aktif (pasif), kurang memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa ribut.pada saat pembentukan kelompok.

model pembelajaran *role playing* adalah serangkaian perbuatan guru untuk menciptakan suatu situasi dalam kehidupan manusia, dan proses belajar yang terjadi pada diri siswa tanpa diadakan latihan terlebih dahulu untuk menghasilkan perubahan pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran. Melalui hubungan di dalam dan diluar kelas pembelajaran model *role playing* akan lebih relevan dan berarti bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam kehidupan mereka. Dengan adanya model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Atas dasar inilah peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 60 Duri”. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “apakah penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa Kelas V SD Negeri 60 Duri Kabupaten Bengkalis?”. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) pada siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri.

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran model *role playing*

Tahap Pembelajaran	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Persiapan dan instruksi	Merencanakan skenario bermain peran yang akan dimainkan
Tahap 2 Merancang skenario	Membantu siswa dalam pelaksanaan bermain peran
Tahap 3	Mengintruksikan kepada peserta bermain

Memberi intruksi	peran setelah memberi penjelasan
Tahap 4 Memberi tahu peran yang Akan dimainkan	Membagi siswa dalam bentuk kelompok
Tahap 5 Menganalisis dan evaluasi	Membantu Siswa dalam melakukan refleksi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 60 Duri V A semester genap tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari s/d bulan April 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri yang berjumlah 24 orang, yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). yang terdiri dari 2 siklus, yaitu satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Satu kali pertemuan digunakan guru untuk menyajikan materi pembelajaran sedangkan satu pertemuan lagi digunakan guru untuk ulangan harian. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, pada siklus pertama dilakukan tindakan mengacu kepada model pembelajaran langsung, selanjutnya pada siklus kedua dilakukan tindakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Menurut Arikunto (2008) ada empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama observasi, ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, instrument yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Teknik yang kedua adalah teknik tes, tes yang diberikan kepada siswa berupa tes tertulis pada setiap UH, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan guru dan mendapatkan hasil belajar siswa. Teknik yang ketiga adalah dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung dalam penelitian berupa foto-foto kegiatan selama pembelajaran.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran langsung, peneliti menggunakan teknik analisa data,yaitu:

1. Aktivitas guru dan siswa

Aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \quad \text{KTSP, (dalam Syahrilfuddin 2011)}$$

Keterangan:

NR = Persentase rata-rata aktivitas guru/ siswa

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru dan siswa

Tabel 2. Tabel Aktivitas guru dan siswa

No	Persentase (%) Interval	Kategori
1	81 – 100	Amat Baik
2	61 – 80	Baik
3	51 – 60	Cukup
4	Kurang dari 50	Kurang

2. Analisis Hasil Belajar

1) Penilaian hasil belajar

Menurut Purwanto (1984) nilai hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah skor dari item/ soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut

2) Rata-rata hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Rata - rata hasil belajar} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai hasil belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

3) Menurut Zainal Aqib (2009) peningkatan hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Peningkatan hasil belajar} = \frac{\text{Poserate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

Poserate : hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran langsung

Baserate : hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran langsung

4) Ketuntasan Klasikal

Menurut Purwanto (Syahrilfuddin, dkk 2011) rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut :

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan :

KK : Ketuntasan klasikal

JT : Jumlah yang tuntas

JS : Jumlah siswa seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas V A SD Negeri 60 Duri pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. satu siklus terdiri dari dua kali tatap muka dan satu kali ulangan harian (UH). Tindakan yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri. Jumlah siswa kelas V A sebanyak 24 orang, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 11 orang orang perempuan.

Analisis Hasil Tindakan

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dihitung berdasarkan lembar observasi aktivitas guru. hasil aktivitas guru pada siklus I dan siklus II biasa dilihat dari tabel 3.

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No	Kriteria Yang Diamati	Skor			
		Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Memotivasi kelompok	2	3	4	4
2	Memilih pemeran	3	3	3	4
3	Menyiapkan tahap-tahap peran	2	3	3	4
4	Diskusi dan evaluasi	3	3	4	4
5	Berbagi pengalaman dan generalisasi	2	3	3	3
Jumlah Skor		12	16	17	19
Persentase		60%	75%	85%	95%
Kategori		Cukup	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Berdasarkan tabel 3 aktivitas guru pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru persentasenya 60% dengan kategori cukup dengan jumlah skor 12, pada siklus I pertemuan pertama pada tahap memotivasi kelompok belum semua deskriptor bisa dilaksanakan oleh peneliti, hanya 2 deskriptor yang sudah dilaksanakan di kelas adalah appersepsi, menuliskan materi pembelajaran, tetapi masih belum bisa menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan benar karena guru masih canggung dan belum terbiasa.

Dari hasil tabel 3 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru disetiap pertemuan meningkat. Dalam memotivasi siswa, guru telah mampu membawa siswa kedalam model pembelajaran serta telah bisa membawa siswa kedalam pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan.

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Aktivita siswa dalam proses pembelajaran dihitung berdasarkan lembar observasi siswa . hasil aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

No	Kriteria Yang Diamati	Skor			
		Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Memotivasi kelompok	2	3	3	4
2	Memilih pemeran	2	2	3	4
3	Menyiapkan tahap-tahap peran	2	2	3	3
4	Diskusi dan evaluasi	2	2	3	4
5	Berbagi pengalaman dan generalisasi	2	3	3	3
Jumlah Skor		10	12	15	18
Persentase		50%	60%	75%	90%
Kategori		Cukup	Cukup	Baik	Amat Baik

Berdasarkan tabel 4 aktivitas siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas siswa persentasenya 50% dengan kategori cukup dengan jumlah skor 10, pada siklus I pertemuan pertama pada tahap memotivasi kelompok belum semua deskriptor bisa dilaksanakan oleh siswa, hanya 2 deskriptor yang sudah dilaksanakan di kelas adalah mendengarkan dan menerima appersepsi dari guru, menuliskan materi pembelajaran, tetapi masih belum bisa menerima tujuan pembelajaran yang diberikan oleh guru, mereka belum terbiasa. Pada tahap memilih pemeran hanya 2 deskriptor yang dilaksanakan siswa masih ada yang ribut, selanjutnya siswa membaca skenario yang akan dimainkan. Siswa memainkan peran sesuai dengan yang ada di skenario masing-masing kelompok. Disini siswa masih banyak yang belum terbiasa untuk melakukannya. Pada tahap menyiapkan tahap-tahap peran mendapat hanya 2 deskriptor yang sudah dilaksanakan. Tahap diskusi dan evaluasi 2 deskriptor yang sudah tercapai peserta didik melakukan diskusi pendalaman materi dengan lembar skenario masing-masing dalam kelompoknya. Peserta didik mengevaluasi materi dengan lembar skenario masing-masing dalam kelompoknya setelah itu setiap kelompok mengerjakan LKS. Ketika mengerjakan LKS, siswa ada yang ribut karena ada yang ribut karena sebagian kelompok belum terbiasa dengan kondisi belajar yang baru mereka alami, mereka belum memahami kedudukan masing-masing dalam kelompoknya.

Dari hasil tabel 4 dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa setiap pertemuan meningkat. Siswa pada saat pembelajaran sudah mulai terbiasa dengan model yang diterapkan peneliti. Dan siswa sangat antusias dalam penerapan model bermain peran (*role playing*) dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Belajar

Adapun peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar, ulangan harian siklus I dan ulangan harian siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Peningkatan Hasil Belajar	
				SD-UH I	SD-UH II
1	Skor Dasar	24	59,17		
2	UH I	24	65,00	9,85%	45,77%
3	UH II	24	86,25		

Dari tabel 5 dapat kita lihat bahwa penerapan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini berdasarkan hasil ulangan harian siswa, bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar ke ulangan harian I dengan nilai rata-rata 59,17 meningkat sebanyak 9,85% menjadi 65. Dari skor dasar ke ulangan harian II meningkat sebanyak 45,77% menjadi 86,25. Jadi setiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar.

Pada saat sebelum diterapkannya model pembelajaran bermain peran (*role playing*) di kelas V A SD Negeri 60 Duri, hasil belajar PKn siswa dilihat dari nilai rata-rata skor dasar adalah 59,17. Sedangkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah adalah 70, ini disebabkan oleh cara belajar yang belum bisa membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Dikarenakan cara guru mengajarkan dengan metode ceramah, sedangkan tugas siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Disini hanya peran guru yang lebih terlihat dan guru yang aktif di dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan siswa menjadi pasif. Dengan demikian peneliti menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri. Karena pendekatan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif, bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Pendekatan ini adalah proses belajar mengajar secara nyata, dan membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyatanya siswa atau dengan pengalaman siswa.

d. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa pada ulangan siklus I dan ulangan siklus II, setelah penerapan *role playing* dapat dilihat ketuntasan individu dan klasikal pada tabel 6

Tabel 6 Hasil Belajar Individu dan Klasikal

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Ketuntasan Individu		Ketuntasan Klasikal	
				Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Kategori
1	Skor Dasar	24	59,17	6 orang	18 orang	25,00%	Tidak Tuntas
2	UH I	24	65,00	13 orang	11 orang	54,17%	Tidak Tuntas
3	UH II	24	86,25	23 orang	1 orang	95,83%	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.4 dapat kita lihat bahwa hasil belajar siswa per siklusnya mengalami peningkatan setelah diterapkannya pendekatan model pembelajaran bermain

peran (*role playing*). Dan siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diadakan. Pada skor dasar atau sebelum diterapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) jumlah siswa yang tuntas hanya 6 orang dari 24 orang siswa yang ada di kelas V A SD Negeri 60 Duri, dengan persentase ketuntasan 25% dengan kategori tidak tuntas, pada UH I jumlah siswa yang tuntas dengan diterapkannya model pembelajaran bermain peran (*role playing*) jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 13 orang, dengan persentase ketuntasan 54,17 dengan kategori tidak tuntas, selanjutnya pada UH II jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan yang sangat pesat yaitu sebanyak 23 orang dengan persentase ketuntasan 95, 83 dengan kategori tuntas.

Pembahasan Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses tindakan berlangsung.

Dari analisis peningkatan aktivitas guru dapat dilihat peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuannya, pada siklus I pertemuan pertama aktivitas guru persentasenya adalah 60% dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada pertemuan kedua sebanyak 15% menjadi 75% dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat lagi sebanyak 10% menjadi 85% dengan kategori amat baik, dan pada pertemuan terakhir meningkat lagi sebanyak 10% menjadi 95% dengan kategori amat baik. Peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan karena adanya perbaikan dari kekurangan sebelumnya.

Dari analisis peningkatan aktivitas siswa terjadi peningkatan setiap pertemuannya, pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa persentasenya adalah 50% dengan kategori cukup, meningkat pada pertemuan kedua sebanyak 10% menjadi 60% dengan kategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat lagi sebanyak 15% menjadi 75% dengan kategori baik, dan meningkat lagi pada pertemuan kedua sebanyak 15% dengan persentase 90% dengan kategori amat baik. Peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan karena adanya perbaikan dari kekurangan sebelumnya. Tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam belajar. Proses belajar akan menghasilkan belajar, suatu proses belajar dikatakan baik bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, (Sardiman, 2011).

Dari hasil belajar siswa juga diperoleh fakta bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn setelah diterapkan model bermain peran (*role playing*), hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar keulangan harian I meningkat sebanyak 9,85%. Dari skor dasar keulangan harian II meningkat sebanyak 45,77%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya, hal ini disebabkan oleh siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan diterapkannya model bermain peran (*role playing*), daripada belajar dengan metode ceramah. Makna hasil belajar bagi siswa adalah dengan adanya penilaian hasil belajar maka siswa dapat mengetahui sejauhmana telah berhasil mengikuti pelajaran, sedangkan bagi guru adalah mengetahui siswa mana yang sudah berhak melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil mencapai KKM, (Eko Putro Widoyoko, 2009)

Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan sesuai dengan hasil penelitian. Dengan kata lain penerapan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 60 Duri tahun ajaran 2014/2015.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri yang terdiri dari:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri. Peningkatan hasil belajar siswa pada skor dasar nilai rata-rata siswa adalah 59,17 pada siklus I meningkat menjadi 65,00 dengan persentase peningkatan 9,85%, pada siklus II meningkat menjadi 86,25 dengan persentase peningkatan 45,77%.
2. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terlihat dari aktivitas guru dan siswa yang meningkat pada setiap pertemuan. Aktivitas guru mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama kategori cukup dengan persentase 60%, pertemuan kedua kategori baik dengan persentase 75%. Siklus II pertemuan pertama kategori sangat baik dengan persentase 85%, dan pertemuan kedua kategori sangat baik dengan persentase 95%. Aktivitas siswa meningkat pada pertemuan pertama siklus I, kategori cukup dengan persentase 50%, pertemuan kedua kategori baik dengan persentase 60%. Siklus II pertemuan pertama kategori baik dengan persentase 75%, dan pertemuan kedua kategori sangat baik dengan persentase 90%.

B. Rekomendasi

Setelah mempertimbangkan hasil penelitian tindakan kelas ini dan beberapa kesimpulan yang dikemukakan, penulis mengajukan beberapa rekomendasi bagi perbaikan dan pengembangan model pembelajaran *role playing* di masa yang akan datang:

1. Dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri akan meningkat.
2. Dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran, maka kualitas pembelajaran PKn siswa kelas V A SD Negeri 60 Duri akan meningkat, aktivitas guru dan siswa juga akan meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing*.

DAFTAR PUSAKA

- Andries, 2007. *Ruang Lingkup PKn*. <http://andries980blogspot.com/2007/07/ruanglingkup.html>. (diakses 2 November 2014).
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Kewarganegaraan*. Depdiknas. Jakarta.
- Djamarah dan Zain. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Hamalik Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru. Bandung.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 1996. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Jakarta.
- Nuryani. 2005. *Peranan Permainan Terhadap Aspek Gerak Motorik pada Anak Taman Kanak-kanak*. Karya Tulis Guru Berprestasi Kabupaten Bantul.
- Rochman Natawijaya. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Depdikbud. Jakarta.
- Rohadi. 2003. *Media Pendidikan*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Syahrilfuddin, dkk. 2011. *Bahan Ajar Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru. UNRI pres.
- Tengku Djafar. 2001. *Kontribusi Strategi pembelajaran*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Trianto. 2010. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivitas*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Wahab dan Abdul Azis. 1999. *Pendidikan kewarganegaraan dalam ilmu dan aplikasi pendidikan*. Ppedagogiana Press Bandung.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Winataputra dan Udin. S. 2006. *Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Sistemik Pendidikan Demokrasi (Studi Kajian Konseptual Dalam Konteks Pendidikan IPS)*. Disertasi.
- Wiriaatmadja .2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya. Bandung.