

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA  
KELAS V MI AL-WASLIAH SUNGAI MAJO KECAMATAN  
KUBU KABUPATEN ROKAN HILIR**

**Kasrita, Lazim N, Zulkifli**

*kasrita@gmail.com, lazimn@gmail.com, ulong.zulkifli@gmail.com*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Universitas Riau

**Abstract :** *This study starts from the low PKN student learning outcomes, with an average value of 65.5 class. While the value of minimum completeness criteria (KKM) PKN is 68 This research is a class action (PTK). Aiming to improve student learning outcomes Civics class V MI Al Wasliah River Majo Kubu district of Rokan Hilir. Formulation of the problem: Is the application of Role Playing learning model to improve learning outcomes of students Civics class V MI Al-Wasliah Majo River Kubu district of Rokan Hilir. Student learning outcomes before action for 65.55 with less category, while after the action on the first cycle of 74.25 with enough categories and the second cycle of 82.25 with both categories. From this data it can be seen comparison of improving student learning outcomes from a base score of 8.7 while kesiklus one of two kesiklus base score of 19.7. Activities that teachers do in the first cycle is the average of 62.5%, while the activity of the teachers in the second cycle with an average of 77.08%. Activities of the student in the first cycle with an average of 53.33%. While the activities of students in the second cycle is the average of 72.91%. These results prove that the application of Role Playing learning model to improve learning outcomes of students Civics class V MI Al-Wasliah Majo River Kubu district of Rokan Hilir.*

**Keywords:** *Role Playing, PKN Learning Outcomes*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA  
KELAS V MI AL-WASLIAH SUNGAI MAJO KECAMATAN  
KUBU KABUPATEN ROKAN HILIR**

**Kasrita, Lazim N, Zulkifli**

*kasrita@gmail.com, lazimn@gmail.com, ulong.zulkifli@gmail.com*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Universitas Riau

**Abstrak :** Penelitian ini bertitik tolak dari rendahnya hasil belajar Pkn siswa, dengan nilai rata-rata kelas 65,5. Sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Pkn adalah 68. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas V MI Al Wasliah Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. Rumusan masalah: Apakah penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. Hasil belajar siswa sebelum tindakan sebesar 65,55 dengan kategori kurang, sedangkan setelah tindakan pada siklus I sebesar 74,25 dengan kategori cukup dan pada siklus II sebesar 82,25 dengan kategori baik. Dari data ini dapat dilihat perbandingan peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar kesiklus satu sebesar 8,7 sedangkan dari skor dasar kesiklus dua sebesar 19,7. Aktivitas yang dilakukan guru pada siklus pertama yaitu dengan rata-rata 62,5%, Sedangkan aktivitas guru pada siklus kedua yaitu dengan rata-rata 77,08%. Aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus pertama yaitu dengan rata-rata 53,33%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus kedua yaitu dengan rata-rata 72,91%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Hasil Belajar PKn

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan interaksi pribadi diantara para siswa dan intraksi antara guru dan siswa. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa intraksi antar pribadi. Dan belajar merupakan proses pribadi dan proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama. (Jhonson dalam Asma, 2002:3).

Upaya meningkatkan hasil belajar murid merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam propesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meslipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberuikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. (Purwanto, 2009:45).

Sementara itu, sesuai dengan pengalaman penulis sejenis yang telah dilakukan, manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: Pertama, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masalah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita (Hamzah B. Uno, 2007:70).

Berdasarkan hasil observasi dan wawan cara yang dilakukan dengan guru kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo. Hasil belajar PKn siswa kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo dikategorikan rendah. dimana siswa yang tuntas hanya 9 orang (45%) dari 20 orang siswa. Sedangkan siswa yang belum belum tuntas sebanyak 11 orang (55%) dari 20 orang siswa. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1  
Hasil Belajar Awal Siswa Kelas V TP. 2013-2014

No	Jumlah Siswa	KKM	Tingkat Ketuntasan		
			Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata kelas
1.	20 Orang	68	9 Orang 45%	11 Orang 55%	65,5

Sumber: MI Al-Wasliah Sungai Majo

Berdasar kan tabel diatas dapat diketahui masih banyak jumlah siswa yang belum tuntas. Hal ini disebabkan kan oleh:

1. Dari Guru: (a) Guru tidak pernah menerapkan model pembelajaran *role playing* (b) Guru jarang melakukan atau menimbulkan kesadaran siswa untuk belajar dengan mandiri (c) Didalam proses belajar mengajar guru kurang membimbing siswa untuk bersosialisasi, berbagi pengalaman sesama teman (d) Guru tidak

pernah memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif.

Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejalanya antara lain:

2. Dari siswa (a) Didalam belajar siswa kurang bersemangat, dominan siswa lebih banyak diam. (b) Didalam belajar siswa kurang bersosialisasi antar sesama teman yang pintar, siswa lebih suka menentukan kelompok belajar sendiri (c) Didalam belajar siswa lebih banyak bermain dan cuek pada pelajaran yang disampaikan oleh guru (d) Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran dan merasa takut untuk bertanya (e) Siswa kurang percaya diri untuk mengungkapkan suatu pendapat.

Sehingga rumusan penelitian dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir?”. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo Kecamatan Kubu dengan penerapan model pembelajaran *role playing*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo Kecamatan Kubu kabupaten Rokan Hilir. Waktu penelitian dimulai semester II tahun pelajaran 2013/2014, dengan jumlah siswa 20 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 6 kali pertemuan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti dan guru bekerja sama dalam merencanakan tindakan kelas dan merefleksi hasil tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas ini, maka desain penelitian tindakan kelas adalah model siklus dengan pelaksanaannya dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu Perangkat Pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, dan LKS. Kemudian instrumen pengumpulan data yang terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh melalui lembar pengamatan dan tes hasil belajar PKn. Tes dilakukan dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendiskripsikan hasil belajar PKn.

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran. Lembar pengamatan berguna untuk mengamati seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran dan dihitung dengan menggunakan rumus:

### 1. Analisis aktivitas guru dan siswa

Analisis data aktivitas guru adalah hasil pengamatan selama proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan melihat kesesuaian antara perencanaan

dengan tindakan. Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dibukukan pada observasi dengan rumus :

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \text{ (Syahrilfuddin dalam KTSP, 2011 : 81 )}$$

Keterangan :

NR : Persentase rata-rata aktivitas ( guru/ siswa)

JS : Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM : Skor Maksimal yang didapat dari aktivitas guru / siswa

Untuk mengetahui aktivitas guru / siswa dianalisis dengan menggunakan kriteria seperti tabel berikut :

Tabel 2 Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

% Interval	Kategori
80– 100	Baik sekali
70 – 79	Baik
61 – 69	Cukup
< 60	Kurang

Sumber: Purwanto, (2004 : 102 )

Analisis data aktivitas siswa dan guru adalah hasil pengamatan kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang ditulis melalui lembar observasi aktivitas siswa dan guru.

## 2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis keberhasilan tindakan siswa ditinjau dari ketuntasan individual maupun klasikal.

- a) Untuk menghitung hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus :

$$DS = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

- b) Ketuntasan Klasikal dengan rumus,

$$KK = \frac{N}{ST} \times 100\% \text{ (Depdiknas, 2004)}$$

Keterangan :

KK : Ketuntasan Klasikal

N : Jumlah siswa yang tuntas

ST : Jumlah siswa seluruhnya

Dengan kriteria apabila suatu kelas telah mencapai 85% dari jumlah siswa yang telah memperoleh nilai minimum 70 maka kelas itu dinyatakan tuntas.

## 3. Peningkatan Hasil Belajar

Rumus yang digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar adalah sebagai berikut : (Zainal Aqib, dkk, 2011 : 53 )

$$P = \frac{\text{Postrate} - \text{Baserate}}{\text{Postrate}} \times 100 \%$$

Keterangan :

- P : Persentase peningkatan  
 Postrate : Nilai sesudah diberikan tindakan  
 Baserate : Nilai sebelum tindakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap Persiapan Penelitian*

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, RPP, Lembar Kerja Siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dan soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal.

### *Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran*

Pada penelitian ini proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar PKn, dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dengan dua kali ulangan siklus. Siklus pertama dilaksanakan tiga kali pertemuan. Dua kali melaksanakan proses pembelajaran dan satu kali Ulangan Harian. Berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dievaluasi guna menyempurnakan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua yang dilaksanakan tiga kali pertemuan.

### *Hasil Penelitian*

Untuk melihat keberhasilan tindakan, data yang diperoleh diolah sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan. Selama proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada pertemuan pertama, belum terlaksana sepenuhnya seperti yang direncanakan, disebabkan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran role playing. Sedangkan pada pertemuan berikutnya aktivitas guru dan siswa mulai mendekati kearah yang lebih baik sesuai RPP. Peningkatan ini menunjukkan adanya keberhasilan pada setiap pertemuan. Data hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II di bawah ini.

Tabel 3  
 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

	Rata-rata Siklus-I		Rata- rata	Rata-rata Siklus-II		Rata- rata
	Pertemuan I	Pertemuan 2		Pertemuan I	Pertemuan 2	
	<b>Jumlah</b>	14		16	<b>30</b>	
<b>Rata-rata</b>	58,33	66,66	<b>62,5</b>	70,83	83,33	<b>77,08</b>
<b>Kategori</b>	Cukup	Baik	<b>Baik</b>	Baik	Amat Baik	<b>Baik</b>

Dari data di atas tampak bahwa aktivitas yang dilakukan oleh guru pada pertemuan pertama siklus pertama sebesar 58,33% dalam kategori cukup, disini guru belum begitu aktif dalam membimbing siswa dan kurang bisa memenej waktu ketika proses pembelajaran berlangsung, pada pertemuan kedua siklus pertama meningkat menjadi 66,66% dengan kategori baik disini tampak bahwa aktivitas guru mulai meningkat, pada pertemuan ketiga siklus kedua aktivitas guru meningkat menjadi 70,83%. Sedangkan pada siklus kedua pertemuan kedua aktivitas guru meningkat hingga 83,33% disini guru berusaha untuk lebih aktif lagi membimbing siswa. Pada pertemuan ini guru sudah mulai bisa megatur waktu sehingga hasil yang dingin kan dapat berjalan dengan baik. Aktivitas dengan model *role playing* setiap pertemuan mengalami peningkatan dapat dilihat bahwa aktivitas yang dilakukan guru yang memiliki jumlah rata-rata pada siklus pertama yaitu dengan rata-rata 62,5 dengan kategori baik. Sedang kan aktivitas guru pada siklus kedua dengan rata-rata 77,08 dengan kategori baik. Jadi aktivitas guru pada siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 14,58%.

Data hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4  
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

	Rata-rata Siklus-I		Rata- rata	Rata-rata Siklus-II		Rata- rata
	Pertemuan I	Pertemuan 2		Pertemuan I	Pertemuan 2	
	<b>Jumlah</b>	13	15	<b>28</b>	16	19
<b>Rata-rata</b>	54,16	62,5	<b>58,33</b>	66,66	79,16	<b>72,91</b>
<b>Kategori</b>	Cukup	Baik	<b>Cukup</b>	Baik	Baik	<b>Baik</b>

Dari data di atas tampak bahwa aktivitas yang dilakukan oleh siswa pada pertemuan pertama siklus pertama sebesar 54,16%. Pada pertemuan ini masih banyak siswa yang belum memahami proses dari pembelajaran yang menggunakan model *role playing* dan belum bisa bekerja sama dengan baik dengan kelompok belajarnya, hal ini dapat dilihat dari siswa yang berada dalam beberapa kelompok yang hanya diam dan tidak ikut serta dalam memerankan skenario dan ada beberapa siswa yang hanya main-main saat memerankan skenario tersebut. Sedangkan pada pertemuan kedua siswa sudah mulai paham dengan model pembelajaran yang dilakukan disini bisa dilihat dari persentase aktivitas siswa mencapai 62,5% dengan kategori baik, sedangkan pada pertemuan ketiga mencapai 66,66% dan pada pertemuan terakhir mencapai 79,16 dengan kategori baik. Pada kegiatan pertemuan ini disini siswa lebih aktif lagi karena menurut mereka kegiatan belajar secara bermain peran ini sudah biasa mereka lakukan, sehinga didalam belajar mereka tidak merasa canggung lagi, disini tanpa sewaktu guru juga tanpa diwaktu menampilkan skenario mereka mereka sangat

menjiwai peran masing-masing salah satu tujuan mereka adalah untuk mendapatkan penghargaan dan hadiah diakhir pelajaran berlangsung.

Dapat dilihat bahwa aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus I yaitu 53,33 pada kategori cukup sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 72,91. Jadi terjadi peningkatan antara siklus satu dan dua sebesar 14,58%. Pada kegiatan ini guru membimbing siswa dengan sebaik-baiknya supaya waktu yang dibutuhkan untuk proses belajar berjalan sempurna sesuai rencana, dengan adanya semangat dan motivasi siswa dalam belajar disini sangat membantu guru dalam proses mengajar. Untuk lebih menunjang proses pembelajaran guru menyimpulkan materi secara garis besar pada akhir kegiatan belajar dan memberi umpan balik berupa kuis untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi tersebut. Guru menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya sehingga semua kegiatan bisa berjalan sesuai rencana..

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar ulangan harian I dan ulangan harian II yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5  
Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa dari Skor Dasar, Siklus I dan Siklus II

Ulangan Harian	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang tuntas	Rata-rata	Peningkatan	
				SD-UH.I	SD-UH.II
Skor Dasar		9	65,55		
UH Siklus I	20	15	74,25	8,7%	19,7%
UH Siklus II		18	85,25		

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada skor dasar adalah 65,55 dengan ketuntasan siswa sebanyak 11 siswa dari 20 siswa dalam kategori kurang. Salah satu penyebabnya mungkin didalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran, menjelaskan dengan cara monoton sehingga belajar jadi membosankan dan berdampak pada hasil belajar siswa. Sedangkan pada siklus satu rata-ratanya meningkat menjadi 74,25 dengan ketuntasan siswa sebanyak 15 siswa dari 20 siswa Jadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar kesiklus satu sebesar 8,7. Sedangkan setelah siklus II rata-rata ketuntasan siswa adalah 85,25 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dari 20 siswa. Jadi peningkatan antara skor dasar kesiklus dua adalah 19,7. Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari metode atau model cara belajar yang dipakai oleh guru didalam kelas sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan akhirnya memperoleh nilai yang memuaskan

#### *Pembahasan Hasil Penelitian*

Dari data yang diperoleh dan analisis yang dilakukan terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar

Pkn siswa kelas V MI Al-Wasliah Sungai Majo Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil belajar siswa pada skor dasar adalah 65,55 dengan ketuntasan siswa sebanyak 11 siswa dari 20 siswa dalam kategori kurang. Salah satu penyebabnya mungkin didalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran, menjelaskan dengan cara monoton sehingga belajar jadi membosankan dan berdampak pada hasil belajar siswa. Sedangkan pada siklus satu rata-ratanya meningkat menjadi 74,25 dengan ketuntasan siswa sebanyak 15 siswa dari 20 siswa Jadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar kesiklus satu sebesar 8,7. Sedangkan setelah siklus II rata-rata ketuntasan siswa adalah 85,25 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dari 20 siswa. Jadi peningkatan antara skor dasar kesiklus dua adalah 19,7. Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari metode atau model cara belajar yang dipakai oleh guru didalam kelas sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan akhirnya memperoleh nilai yang memuaskan.

Aktivitas yang dilakukan guru yang memiliki jumlah rata-rata pada siklus pertama yaitu dengan rata-rata 62,5 dengan kategori baik. Sedangkan aktivitas guru pada siklus kedua dengan rata-rata 77,08 dengan kategori baik. Jadi aktivitas guru pada siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 14,58%. Aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus 1 yaitu 53,33 pada kategori cukup sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 72,91. Jadi terjadi peningkatan antara siklus satu dan dua sebesar 14,58%. Pada kegiatan pertemuan ini disini siswa lebih aktif lagi karena menurut mereka kegiatan belajar secara berdialog memainkan peran ini sudah biasa mereka lakukan, sehingga didalam belajar mereka tidak merasa canggung lagi, disini tanpa sewaktu guru juga tanpa diwaktu memainkan peran siswa benar-benar menjiwai peran mereka masing-masing. mereka bertujuan untuk mendapat kan penghargaan dan hadiah diakhir pelajaran berlangsung

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil dan analisa data, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pkn di kelas V MI Al-Wasliah Singai Majo pada semester genap Tahun Pelajaran 2013/2014.

1. Hasil belajar siswa pada skor dasar adalah 65,55 dengan ketuntasan siswa sebanyak 11 siswa dari 20 siswa dalam kategori kurang. Sedangkan pada siklus satu rata-ratanya meningkat menjadi 74,25 dengan ketuntasan siswa sebanyak 15 siswa dari 20 siswa Jadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar kesiklus I sebesar 8,7. Sedangkan setelah siklus II rata-rata ketuntasan siswa adalah 85,25 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dari 20 siswa. Jadi peningkatan antara skor dasar kesiklus II adalah 19,7.
2. Aktivitas yang dilakukan guru yang memiliki jumlah rata-rata pada siklus I yaitu dengan rata-rata 62,5 dengan kategori baik. Sedangkan aktivitas guru pada siklus II dengan rata-rata 77,08 dengan kategori baik. Jadi aktivitas guru pada siklus I dan II kedua terjadi peningkatan sebesar 14,58%.

3. Aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus I yaitu 53,33 pada kategori cukup sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 72,91. Jadi terjadi peningkatan antara siklus satu dan dua sebesar 14,58%.

Berdasarkan hasil peneliti dan analisa data yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Untuk para guru khususnya guru Pkn model pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa

3. Bagi Peneliti

1. Dapat dijadikan landasan kebijakan dalam rangka menindaklanjuti penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas dan menambahkan pengetahuan dibidang pembelajaran sehingga menciptakan siswa aktif, kreatif dan berujung dengan kesuksesan

## UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan, rasa hormat, dan ucapan trima kasih yang setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Nur Mustafa, M.Pd. selaku dekan FKIP Universitas Riau.
2. Drs. Zariul Antosa, M.Sn. selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Riau.
3. Drs. H. Lazim. N, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD Universitas Riau dan selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya demi terselesaikannya penelitian ini.
4. Drs. H. Zulkifli, S.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya demi terselesaikannya penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu penulis menimba ilmu selama kuliah dan menyelesaikan kewajiban-kewajiban penulis.
6. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelompok belajar Kubu yang telah memberi motivasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta
- Asma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional

- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada: Medan
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rodaskarya: Bandung
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Rusman. 2011. *Model-model pembelajaran pengembangan profesionalisme guru*. Raja Wali Press: Jakarta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta :Jakarta
- Slavin, E. Robert. 1995. *Cooperatif Learning Teori*. Riset dan praktek. Nusa Media:Bandung
- Syahrilfuddin dkk 2011. *Fisikologi Pendidikan*. Cendikia Insani: Pekanbaru.
- Trianto, 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif prongresif*. Kencana: Jakarta
- Wahab. 2010. *Modul Bahan belajar mandiri program D-II PGSD Tahun Ajaran 2009/2010*. FKIP-UIR: Pekanbaru
- Zainal Aqib . 2009. *Model-model media dan sterategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)*. Yerima Widya: Bandung