

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
(PKN) MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS I SD
NEGERI 26 SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Eli Marni

***Abstract:** The purpose of this study is to describe the Improvement of PKn Learning through the Role Playing Method of Class I Students of SDN 26 Sungai Limau, Sungai Limau District. 1) Describe the implementation of PKn learning by using the role playing method in class I of SDN 26 Sungai Limau, Sungai Limau District ?. 2) Describe student learning outcomes in PKn learning by using the role playing method in the PKn learning class by using the role playing method in class I of SDN 26 Sungai Limau, Sungai Limau District ?. This research was carried out in class I SDN 26 Sungai Limau Kecamatan Sungai Limau, Padang Pariaman District, PKn learning in this school had never used role playing methods. The research subjects were first grade students of SDN 26 Sungai Limau, totaling 13 students. This research was conducted in the second semester of the 2016-2017 school year. In February of April 2017. The type of research that the author did was classroom action research. Data analysis techniques performed on data that has been reduced both planning, implementation and evaluation data. Based on research data, and discussion of efforts made to improve PKn learning outcomes of students using the role playing method can be summarized as follows: 1) Before carrying out learning, the teacher must design the implementation of learning. The design of the implementation of learning must be in accordance with the steps of the learning model that will be used. 2) Civics learning with role playing methods is student-centered learning, so that students can develop affective and psychomotor learning. The steps of learning by using the role playing method consist of 3 stages, namely: stages of application, implementation and follow-up. 3) Civics learning by using the role learning method can improve learning outcomes of grade 1 students at SDN 26 Sungai Limau.*

***Keywords:** PKN Learning. Role Playing Method*

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan Peningkatan Pembelajaran PKn melalui Metoda Bermain Peran Siswa Kelas I SDN 26 Sungai Limau, Kecamatan Sungai Limau. 1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas I SDN 26 Sungai Limau, Kecamatan Sungai Limau?. 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas I SDN 26 Sungai Limau, Kecamatan Sungai Limau?. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN 26 Sungai Limau Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman pembelajaran PKn di sekolah ini belum pernah menggunakan metoda bermain peran. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN 26 Sungai Limau yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2016-2017. Pada Bulan Februari s.d April 2017. Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Berdasarkan data hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran. Rancangan pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah

model pembelajaran yang akan digunakan. 2) Pembelajaran PKn dengan metode bermain peran adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap periapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. 3) Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 26 Sungai Limau.

Kata Kunci: Pembelajaran PKN. Metode Bermain Peran

A. PENDAHULUAN

Pendidikan SD merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif.

Menurut Aziz (2002:6.3) mengemukakan “metode ialah suatu cara yang dipergunakan oleh seorang guru dalam mengolah suatu informasi yang berupa fakta, data atau konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dipertegas oleh Wina (2007:147) “metode adalah cara yang digunakan oleh seseorang untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang sudah disusun dapat tercapai secara optimal”.

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja.

Menurut Fenfen (2009:1) menyatakan “Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara”.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metoda bermain peran. Dengan metoda bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik.

Menurut Depdiknas (2006 : 271) sebagai berikut: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Selanjutnya menurut Nana (2000:199) menyatakan “bermain peran adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan siswa,

pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Roestiyah (2001:90) menjelaskan ”metoda bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, di mana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

Menurut Abdul (2005:65) bermain peran adalah menirukan kenyataan di mana siswa diikutsertakan dalam permainan peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Sedangkan menurut Azzahra (2008:1) “metoda bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam satu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep”. Dipertegas lagi oleh Oemar (2003:151) “metoda bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungannya antar insani”.

Berdasarkan pengalaman mengajar peneliti selama mengajar di kelas I SDN 26 Sungai Limau, Kecamatan Sungai Limau masih banyak terlihat siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pelajaran . kemampuan siswa untuk menemukan konsep sendiri juga masih kurang. Untuk itu penulis mencoba menggunakan metoda bermain peran dalam pembelajaran PKn karena dengan metoda bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan Peningkatan Pembelajaran PKn Melalui Metoda Bermain Peran Siswa Kelas I SDN 26 Sungai Limau, Kecamatan Sungai Limau. 1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas I SDN 26 Sungai Limau, Kecamatan Sungai Limau?. 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas I SDN 26 Sungai Limau, Kecamatan Sungai Limau?

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN 26 Sungai Limau Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman pembelajaran PKn di sekolah ini belum pernah menggunakan metoda bermain peran. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN 26 Sungai Limau yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2016-2017. Pada Bulan Februari s.d April 2017. Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pengamatan terhadap tindakan penggunaan metoda bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas I SDN 26 Sungai Limau dilakukan bersamaan dengan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari tindakan pertama sampai tindakan berakhir. Pengamatan yang dilakukan pada satu tindakan dapat mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Dalam pelaksanaan bermain peran dinilai sudah ada peningkatan dari yang sebelumnya. Ketika pemilihan pemain sudah banyak siswa yang mau mencalonkan diri untuk ikut bermain. Tahap pelaksanaan dari bermain peran itu sendiri dinilai masih cukup

baik karena pada tahap ini masih ada dua deskriptor saja yang bisa dicapai oleh guru. Tahap selanjutnya adalah membimbing siswa dalam melakukan diskusi sederhana, guru dinilai baik, karena dari empat deskriptor yang ada hanya satu saja yang belum tercapai oleh guru.

Dalam pembelajaran kali ini dilihat siswa sudah mulai bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah mulai berani untuk merespon pertanyaan dari guru. Pada pelaksanaan bermain peran yang dilakukan oleh siswa pun sudah ada peningkatannya.

Berikut ini data ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran yang terdapat di siklus I sebagai berikut:

Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar PKn siswa pada siklus I

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	13
Jumlah siswa yang tuntas belajar	8
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	5
Persentase ketuntasan belajar siswa	61,53%
Rata-rata skor tes	69,61

Dari hasil diskusi yang telah dilakukan dengan pengamat, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: 1) Masih kurangnya pemahan siswa tentang pelaksanaan dari bermain peran. 2) Siswa masih belum mau mengeluarkan pendapat dan memberikan respon terhadap pembelajaran yang tela dilakukan. 3) Waktu tidak terkoordinasi dengan baik. 4) Guru kurang memberikan bimbingan kepada siswa sehingga pelaksanaan bermain peran kurang terlaksana dengan baik. 5) Anak masih susah memahami dialog bermain peran yang dibagikan. 6) Siswa masih belum paham materi tentang harga diri.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan kelebihan yang telah dicapai pada siklus I maka pelaksanaan metode bermain peran pada siklus II dibuat perencanaan sebagai berikut: 1) Guru memberikan bimbingan ketika siswa melakukan bermain peran agar siswa dapat mengerti apa yang akan dilakukannya. 2) Merencanakan waktu dengan baik dari setiap langkah bermain peran agar tidak keteteran dalam menggunakan waktu. 3) Memotivasi siswa agar mau bertanya dan merespon pertanyaan dari guru

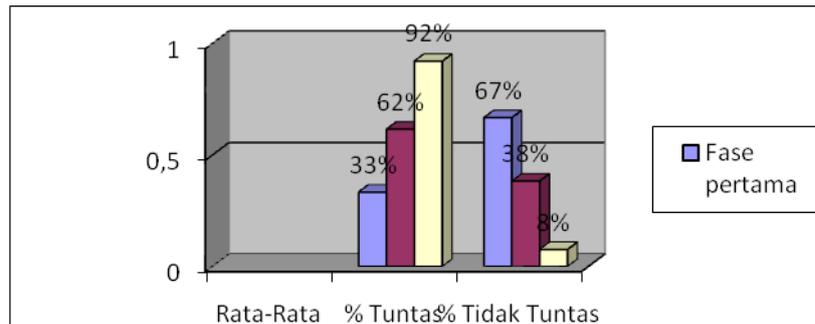
Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II ini siswa sudah sangat antusia dalam mengikuti pembelajaran. Diketahui bahwa guru dalam menjelaskan tentang bermain peran dinilai sudah baik karena semua deskriptor yang telah direncanakan sudah dapat dicapai keempatnya. Dalam menentukan permasalahan yang akan dijadikan dalam bermain peran dilaksanakan dengan baik juga. Dalam memilih pemain guru masih belum dapat melaksanakanya dengan sebaik mungkin, karena pemain yang ditentukan dipilih guru yaitu siswa-siswa yang dianggap mampu melaksanakan bermain peran. Sedangkan aktifitas siswa dalam pembelajaran juga diamati oleh guru kelas II dengan menggunakan lembaran pengamatan. Aktifitas siswa pun pada siklus II sudah terlaksana dengan optimal juga.

Pada siklus 2 ini sudah nampak kemajuan yang sangat bagus dari siswa dalam melaksanakan bermain peran. Ini dapat dilihat dari lembar pengamatan diatas. Langkah-langkah dari bermain peran sudah dapat dilaksanakan siswa dengan baik.. Berikut data nilai ketuntasan belajar siswa pada siklus 2 seperti di bawah ini:

Data Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	13
Jumlah siswa yang tuntas belajar	12
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	1
Persentase ketuntasan belajar siswa	84,61%
Rata-rata skor tes	76,92



Berdasarkan hasil evaluasi individu siswa pada siklus 2 ini sudah mencapai target, maka penelitian ini tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Dari hasil penelitian siklus I diperoleh bahwa penggunaan metoda bermain peran belum terlaksana dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktifitas siswa. Di samping itu, masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Ini dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran, hanya satu atau dua orang siswa yang memberikan respon dengan baik. Dari hasil tes yang dilakukan masih ada juga beberapa orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Ini dikarenakan juga kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Dalam melaksanakan bermain peran, guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Sebelum melakukan bermain peran guru telah memberikan penjelasan tentang bermain peran kepada siswa, dan dapat membimbing siswa dengan baik. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, sehingga dapat menumbuhkan keberanian bagi siswa untuk mengeluarkan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan dan merespon pertanyaan dari guru. Dengan adanya keinginan siswa untuk bertanya, merespon pertanyaan dari guru dan mau mencalonkan diri dalam bermain peran berarti telah menunjukkan adanya keterampilan proses afektif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga siswa paham tentang pembelajaran PKn yang sebenarnya. Bagi siswa yang telah ikut bermain peran guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk ikut dalam bermain peran.

E.SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode bermain peran

dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran. Rancangan pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang akan digunakan. 2) Pembelajaran PKn dengan metode bermain peran adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. 3) Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 26 Sungai Limau

F.DAFTAR PUSTAKA

- Fenfen.2009.<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080527070602AAQ5Pc2>
- Depdiknas. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Azis Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya,Wina.2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Nana, Sudjana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Abdul. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta:
- Oemar, Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wardhani, I.G.A.K: Kuswaya Wihardit dan Noehi Nasoetion. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.