

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn SISWA MELALUI METODE  
BERMAIN PERAN DI KELAS IV SD NEGERI 17 PINTI KAYU KETEK  
KABUPATEN SOLOK SELATAN**

Hendra Noferi<sup>1</sup>, Refinaldi<sup>2</sup>, Erwinsyah Satria<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Padang  
E-mail : feri\_306@yahoo.co.id

---

**ABSTRACT**

The background of this research is the low achievement in PKn subject of IV grade students I semester 2012/2013. It caused by the teacher tend to use lecture method and interview. The aim of this research is to describe the increase of students achievement in PKn subject by using role playing in IV grade SD Negeri 17 Pinti Kayu Katek Kabupaten Solok Selatan. This is action research. The subject of this research is IV grade students which are 16 persons. The data got from the observation, test result and reflection that the researcher done from every fixing action by using role playing method. The result from every cycle shows that there is an increase of students achievement. In cycle I test, the percentage the achievement completeness is 64.3% with the mean is 64 and in cycle II, the percentage the achievement completeness up to 81.15% with the mean is 81. From the result can be resumed that there is the increase of PKn leaning achievement using role playing method in V grade SDN 17 Pinti Kayu Katek Kabupaten Solok Selatan has been succeed.

Keywords : PKn, role playing method, students achievement

---

**PENDAHULUAN**

**1. Latar Belakang**

Proses Pembelajaran adalah suatu proses interaksi baik antara manusia dengan manusia maupun antara manusia dengan lingkungannya. Proses interaksi diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, salah satunya yang berhubungan dengan tujuan perkembangan kognitif.

Menurut Sanjaya (2008:129) "Tujuan perkembangan kognitif adalah proses pengembangan intelektual yang erat kaitannya dengan meningkatkan aspek pengetahuan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan pendapat tersebut, perkembangan kognitif merupakan pengembangan berpikir yang berguna untuk memproses

Seorang guru tidak akan dapat

sesuatu yang telah diperoleh oleh seseorang. Dengan demikian seharusnya seorang guru memakai metode yang tepat agar siswa aktif dalam belajar.

untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal perlu diciptakan proses pembelajaran yang tepat, di antaranya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yaitu suatu hasil belajar atau proses mengajar dan belajar dimana ada dua subyek yang terlibat di dalamnya yaitu guru dan siswa yang mempelajari nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan leluhur dan moral yang berpikir kritis, aktif dan kreatif dan bertanggung jawab serta memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Menurut Djamarah (2005:72), "Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai sistem yang telah ditetapkan". Dalam hal ini diperlukan pemikiran tentang metode yang tepat sebagai usaha yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hendaklah bervariasi guru dalam mengajar sehingga apa yang diinginkan dapat tercapai. terdahulu yang dimaksudkan untuk

menciptakan kembali situasi sejarah dimana siswa yang menerapkannya". melaksanakan tugasnya dengan baik apabila tidak menguasai metode mengajar yang tepat. Kenyataannya kesuksesan proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk itu pemilihan metode sangat penting dilakukan oleh guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 17 Pinti Kayu Ketek Kabupaten Solok selatan . Dalam hal ini peneliti memilih metode pembelajaran yang digunakan adalah metode Bermain Peran. Metode Bermain Peran tidak terlepas dari fungsinya yang merupakan alat untuk mencapai tujuan dalam mengajar.

dijelaskan nana (2005:104) Bermain Peran adalah "Metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial Moedjiono menyatakan (2006:81), Bermain Peran adalah: "Memainkan peranan dari peranan-peranan yang sudah pasti berdasarkan kegiatan Peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan kejadian di masa yang akan datang, menciptakan peristiwa

yang akan datang, menciptakan peristiwa yang mutakhir yang dapat dipercaya atau mengkhayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu”. Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (nilai moral) karena metode Bermain Peran merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pelaksanaan yang berhubungan dengan masalah sosial. Ranah afektif menentukan keberhasilan seseorang.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Melalui Metode Bermain Peran di Kelas IV SD Negeri 17 Pinti Kayu Ketek Solok Selatan

## **2. Tujuan Penelitian**

tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan Hasil belajar PKn dengan menggunakan metode Bermain Peran di kelas IV SDN 17 Pinti Kayu Ketek Kabupaten Solok Selatan

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya dengan jalan merancang, melaksanakan,

dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 17 Pinti Kayu Ketek Solok Selatan

Penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa langkah antara lain; studi pendahuluan, refleksi awal, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dengan menelaah data berdasarkan hasil pengamatan, dan evaluasi dari pembelajaran yang dilaksanakan tentang Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 17 Pinti Kayu Ketek Kecamatan Koto Parik Gadang Diate yang berjumlah 16 orang dengan rincian 7 laki-laki dan 9 perempuan. Proses belajar mengajar dilakukan oleh peneliti sebagai guru kelas dan seorang teman sejawat sebagai *observer*. Penelitian ini diperkirakan selama 4 minggu dari Bulan Februari-Maret bertepatan dengan semester ke II tahun ajaran 2012/2013, terhitung dari waktu perencanaan sampai penelitian

laporan hasil penelitian. Penelitian dimulai pada siklus I dan apabila diperlukan dapat dilanjutkan pada siklus-siklus selanjutnya yang terdiri dari 2 Siklus. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah pendekatan Kualitatif dan kuantitatif. Sesuai dengan rumusan masalah hasil studi pendahuluan peneliti bersama teman /observer membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan.

data dalam penelitian ini dapat berupa data primer dan data sekunder. Data penelitian ini berupa dokumen, foto dan arsip-arsip lainnya lembar pengamatan, lembar observasi, dokumentasi dan tes dari setiap tindakan perbaikan dalam pembelajaran mengenal sistem pemerintahan pusat dengan menggunakan metode Bermain Peran sumber data dari penelitian adalah proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada SD Negeri 17 Pinti Kayu Ketek Kabupaten Solok Selatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar

Mengukur hasil dari tindakan yang diberikan digunakan instrumen berupa :penerapan pendekatan metode Bermain peran dari aspek Guru dan tes.

1. Lembar Observasi
2. Dokumentasi
3. Tes

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan peningkatan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode bermain peran Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 17 Pinti Kayu Ketek KPGD Kabupaten Solok Selatan pada mata pelajaran PKn Semester II tahun ajaran 2012/2013.

### **1. Siklus I Pertemuan 1**

Pengamatan terhadap tindakan Pembelajaran siklus I dengan penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 17 Pinti Kayu Ketek KPGD di amati oleh guru kelas atau teman sejawatnya. Sedangkan proses pembelajarannya dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai praktisi (guru). Dimana guru kelas dan teman sejawat tersebut mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

peningkatan hasil belajar siswa pada tes Siklus I disimpulkan bahwa, siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar, dimana siswa yang mendapat nilai  $> 65$  berjumlah 9 orang dan yang mendapat nilai  $< 65$  berjumlah 7 orang dari 16 orang siswa. Berarti siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar adalah

56,25% dan siswa belum tuntas 43,75 %. Sedangkan untuk mengamati aktivitas guru observer menggunakan lembar observasi Guru yang diamati adalah

### **1. Aktivitas Guru dalam proses**

#### **Pembelajaran**

Aktivitas guru dalam kegiatan ini secara umum belum terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I dengan persentase yang diperoleh 45,83%

### **2. Hasil Belajar**

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada siklus I pertemuan 1 43,75% dengan nilai rata-rata 64

### **2. Siklus I Pertemuan 2**

Pengamatan terhadap tindakan Pembelajaran siklus I dengan penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn dikelas IV SDN 17 Pinti Kayu Ketek KPGD diamati oleh guru kelas atau teman sejawatnya. Sedangkan proses pembelajarannya dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai praktisi (guru). Dimana guru kelas dan teman sejawat tersebut mengamati jalannya pelaksanaan

pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. peningkatan hasil belajar siswa pada tes Siklus I disimpulkan bahwa, siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar, dimana siswa yang mendapat nilai > 65 berjumlah 9 orang dan yang mendapat nilai < 65 berjumlah 7 orang dari 16 orang siswa. Berarti siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar adalah 56,25% dan siswa belum tuntas 43,75 %. Sedangkan untuk mengamati aktivitas guru observer menggunakan lembar observasi Guru yang diamati adalah

### **2. Aktivitas Guru dalam proses**

#### **Pembelajaran**

Aktivitas guru dalam kegiatan ini secara umum belum terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I dengan persentase yang diperoleh 45,83%

### **3. Hasil Belajar**

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada siklus I pertemuan 1 43,75% dengan nilai rata-rata 64

### **3. Siklus II Pertemuan 2**

Pengamatan terhadap tindakan Pembelajaran siklus I dengan penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn dikelas IV SDN 17 Pinti Kayu Ketek KPGD di amati oleh guru kelas atau teman sejawatnya. Sedangkan proses pembelajarannya dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai praktisi (guru). Dimana guru kelas dan teman sejawat tersebut mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. peningkatan hasil belajar siswa pada tes Siklus I disimpulkan bahwa, siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar, dimana siswa yang mendapat nilai > 65 berjumlah 9 orang dan yang mendapat nilai < 65 berjumlah 7 orang dari 16 orang siswa. Berarti siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar adalah 56,25% dan siswa belum tuntas 43.75 %. Sedangkan untuk mengamati aktivitas guru observer menggunakan lembar observasi Guru yang diamati adalah

#### **1. Aktivitas Guru dalam proses**

##### **Pembelajaran**

Aktivitas guru dalam kegiatan ini secara umum belum terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun

sebelumnya berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I dengan persentase yang diperoleh %

#### **4. Hasil Belajar**

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada siklus I pertemuan 1 81,25% dengan nilai rata-rata 81

### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal kreatifitas, kerjasama dalam kelompok, pemecahan masalah maupun pergaulan dalam kehidupan sosialnya.

Dalam pelaksanaan metode Bermain Peran ini, guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing kelompok memainkan peranan yang berbeda, yaitu sebagai anggota legislatif, yudikatif dan eksekutif

Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran bermain peran dan penilaian hasil tes akhir berupa lembaran soal yang dibagikan. Dengan menggunakan metode ini, siswa sudah mulai cenderung untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi dengan menggunakan metode bermain peran ini, nantinya guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai yang tertinggi.

Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 56,25 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 81,25. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 17 Pinti Kayu Ketek Solok Selatan.

#### **A. Saran.**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode Bermain Peran dan menggunakan variasi metode dalam mengajar dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberi

2. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode Bermain Peran dan menggunakan variasi metode dalam mengajar dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.

3. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Untuk pembaca, semoga skripsi ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Sanjaya Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Djamarah Syaiful Bahri. 2006. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta

Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo

Moediono. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya





