

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN PKn DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN 13
2X11 KAYUTANAM KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

**Oleh:
EKA SARI
NPM. 1110013411261**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN PKn DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN 13
2X11 KAYUTANAM KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Disusun Oleh:

**EKA SARI
NPM. 1110013411261**

Telah Disetujui oleh
Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Sebagai Syarat Mengeluarkan Nilai Tugas Akhir Skripsi

Pembimbing I

Padang, Juni 2015
Pembimbing II

Drs. H. Yusrizal, M.Si.

Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN PKn DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN 13
2X11 KAYUTANAM KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Eka Sari¹, Yusrizal², Yulfia Nora¹.

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

¹Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Sarieka308@yahoo.co.id

Abstract

This research is motivated by the low student learning outcomes. The low student learning outcomes in subjects Civics can be demonstrated by test scores of students daily. On the value of daily tests, students are able to achieve KKM only 6 students. The purpose of this study was to describe the learning outcome of students in class V in subjects with models Role Playing Civics at SDN 13 2X11 Kayutanam Padang Pariaman. This research is a classroom action research. The subjects were students of class V SDN 13 2X11 Kayutanam Padang Pariaman. Instrument research is conducted teacher activity observation sheets, observation sheets affective student learning outcomes and pieces of students' cognitive achievement test. Based on the analysis of student learning outcomes in learning civics obtained percentage affective learning outcomes of students in the first cycle sebesar 50% and increased in the second cycle to be 77.27%. The percentage of students in the learning outcomes of cognitive aspects of knowledge sebesar 72.7% in the first cycle increased in the second cycle to be 86.3%. Cognitive learning outcomes of students in understanding aspects sebesar 50% in the first cycle increased in the second cycle to be 77.2%. From the results obtained, it can be concluded that the Civics learning model with role playing in class V SDN 13 2X11 Kayutanam Padang Pariaman district can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes Civics Role Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana dimana semua orang memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan yang ditempuh oleh semua orang ada mulai dari pendidikan yang terendah sampai kependidikan yang tertinggi atau dinamakan tingkat pendidikan. Pendidikan sangat bermanfaat bagi semua orang untuk mendapatkan pengalaman baru dan mendapatkan ilmu pengetahuan baru.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang harus ditempuh oleh setiap orang sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau yang dinamakan Sekolah Menengah Pertama (SMP). SD merupakan tempat dimana siswa memperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Di SD siswa banyak dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan salah satunya adalah mata pelajaran PKn.

Menurut Ruminiati (2007:1.15), Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman

bermainnya. PKn juga mengajarkan tentang nilai, moral, dan norma yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Sedangkan menurut Hamalik (2007:3), “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat”.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan dikelas V SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman, pada tanggal 22 Januari 2015 dengan guru kelas Bapak Heru Suhandi Putra, pada saat pembelajaran PKn dengan kompetensi dasar menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Indikator pembelajaran pada saat itu menyebutkan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat dan materi pembelajaran pada saat itu adalah organisasi di lingkungan sekolah. Pada saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran kreatif dan menarik yang memungkinkan siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Ketika diberi pertanyaan siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan dari gurunya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas, ketika siswa diberi pertanyaan disaat proses pembelajaran berlangsung yang mampu menjawab hanya 5 orang siswa (24%) dari 21 orang siswa. Ketika siswa ditugaskan oleh guru mengerjakan latihan, siswa yang serius mengerjakan 8 orang siswa (38%) dari 21 orang siswa. Ada juga siswa yang mengerjakan tetapi untuk jawaban latihan mereka melihat latihan temannya dan bahkan ada juga yang hanya membuat soalnya saja.

Berdasarkan hasil wawancara, nilai Ulangan Harian (UH) I pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75. Jumlah soal yang diberikan guru pada saat UH

sebanyak 10 butir soal, terdiri dari 5 butir soal pengetahuan berupa pilihan ganda dan 5 butir soal pemahaman berupa essay. Dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 39. Siswa yang mampu menjawab soal pengetahuan dengan benar sebanyak 11 orang siswa (52%) dari 21 orang siswa. Siswa yang mampu menjawab soal pemahaman dengan benar sebanyak 6 orang siswa (29%) dari 21 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 44. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada ulangan harian adalah 90 dan nilai terendah adalah 26. Siswa yang mencapai KKM hanya 6 orang siswa (29%) dari 21 orang siswa. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 15 orang siswa (71%) dari 21 orang siswa. Dengan persentase nilai yang seperti ini, hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn harus ditingkatkan agar siswa memperoleh nilai yang maksimal. Untuk lebih jelasnya nilai ulangan harian siswa dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 45.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas, bahwa dalam proses pembelajaran PKn kerjasama dan disiplin siswa masih kurang. Kerjasama siswa masih kurang dapat dilihat pada saat melakukan diskusi kelompok. Disiplin siswa masih kurang dapat dilihat saat proses pembelajaran dan pada saat diskusi

berlangsung. Siswa yang mampu untuk bekerjasama dan disiplin dalam diskusi kelompok sebanyak 8 orang siswa (38%) dari 21 orang siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam rangka mencapai situasi belajar yang bermakna dan menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dalam model *Role Playing*, siswa dapat berperan sebagai dan berperilaku seperti orang lain sesuai dengan skenario yang telah disusun gurunya. Dalam hal ini diharapkan siswa memperoleh inspirasi dan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Guru mengatur sedemikian sehingga cerita yang disusun cukup bagus dan dapat menarik perhatian siswa sehingga semata-mata semua siswa dapat masuk di dalamnya, ikut merasakan dan ikut mengalaminya. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dalam situasi seperti pada cerita tersebut, serta dapat mengembangkannya.

Tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: untuk mendeskripsikan peningkatan pengetahuan, pemahaman, kerjasama dan disiplin siswa kelas V pada mata pelajaran PKn dengan model *Role Playing* di SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman. SD ini terletak jauh dari jalan raya jumlah guru yaitu 9 orang. Di Sekolah ini memiliki 5 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang majelis guru, dan 1 ruang perpustakaan. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V semester genap tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada disain PTK yang dirumuskan Arikunto, dkk (2008:2) yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Indikator keberhasilan diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah berupa data primer dan data skunder. Data primer diperoleh dari observasi terhadap guru kelas mengenai proses pembelajaran, perilaku guru serta siswa waktu pembelajaran berlangsung. Sedangkan data skunder diperoleh dari nilai UH semester genap tahun ajaran 2014/2015 kelas V pada mata pelajaran PKn di SDN 13 2x11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan di kelas V SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman. Untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi pada saat pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

2. Tes

Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah post test. Post test diberikan pada saat pembelajaran satu kompetensi dasar telah selesai diajarkan atau setelah siklus pertama sudah selesai dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa untuk satu kompetensi dasar tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini sangat diperlukan agar data-data yang diperoleh akurat. Dokumentasi dalam penelitian ini bisa berupa foto, alat perekam audio visual, atau dalam bentuk catatan lapangan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati berlangsungnya

proses pembelajaran PKn. Dengan berpedoman pada lembar observasi, peneliti dapat mengajar sesuai dengan prosedur yang telah dirancang.

2. Lembar Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa

Lembar observasi hasil belajar afektif siswa digunakan untuk mendapatkan informasi apakah dengan menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah afektif terutama pada aspek *response*.

3. Lembar Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat melalui tes yang diberikan kepada siswa. Tes yang dilakukan dapat melihat kriteria ketuntasan yang ditargetkan oleh guru sudah dicapai oleh siswa atau belum.

4. Kamera

Kamera digunakan untuk mengambil dokumentasi saat penelitian dilakukan. Dokumentasi diambil selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data pengolahan hasil pembelajaran oleh guru adalah data hasil observasi aktivitas guru yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik presentase.

Untuk mendapatkan persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, skor dari semua aspek dalam proses pembelajaran dihitung dengan rumus menurut Desfitri, dkk (2008:43),:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor aktivitas Guru}}{\text{Skor Maksimum}} \times$$

100%

Kriteria taraf keberhasilan:

76% - 100% = Baik

51% - 75% = Cukup baik

26% - 50% = Kurang baik

0% - 25% = Tidak baik

Sedangkan untuk menghitung hasil belajar afektif siswa dengan menggunakan rumus:

NA=

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Untuk mendapatkan rata-rata hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus menurut Sudjana (2012:109), :

$$X \equiv \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh

siswa

n = Jumlah siswa

Hasil analisis dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran atau pada akhir siklus dan siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Jika hal ini tercapai, maka Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PKn pada kelas V SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman.

Hasil analisis dalam meningkatkan hasil belajar pada aspek afektif dalam pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila siswa telah memperoleh nilai berdasarkan KKM atau melebihi KKM. Jika hal ini tercapai, maka dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa kelas V SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus 1

1) Data Hasil Observasi Aktivitas guru

Berdasarkan lembar observasi aktivitas peneliti dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase aktivitas peneliti dalam

proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Table 1 : Persentase Aktivitas Guru Pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Keterangan
1	12	65%	Cukup Baik
2	16	85%	Baik
Rata-rata		75%	Cukup Baik

Dari tabel 1 di atas, dapat dilihat analisis data persentase aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran. Rata-rata persentase aktivitas guru siklus I sebesar 75%. Sehingga dengan persentase yang seperti ini dapat dikatakan cukup baik. Karena hampir semua deskriptor yang ada dalam lembar observasi dapat dilaksanakan.

2) Data Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa

Berdasarkan lembar observasi hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama dan disiplin dalam proses pembelajaran pada siklus I, maka jumlah siswa yang mampu mencapai angka KKM dan persentase ketuntasan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 : Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siswa Pada Aspek Kerjasama dan Disiplin

No.	Siklus	Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa belum tuntas	Persentase (%)	Rata-rata hasil belajar
1	I	22	11	50 %	11	50 %	73,87

Dari tabel 2 di atas, dapat dilihat analisis data hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama dan disiplin. Pada siklus I persentase siswa yang belum tuntas yaitu 50%. Persentase siswa yang tuntas 50%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 73,87. Dengan persentase siswa yang tuntas hanya 50% maka, hasil belajar afektif belum memenuhi persentase keberhasilan yaitu 75%. Untuk itu pembelajaran perlu dilanjutkan pada siklus II.

3) Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan tes akhir siklus I hasil belajar kognitif siswa pada aspek pengetahuan dan pemahaman, maka jumlah siswa yang mampu mencapai angka KKM dan persentase ketuntasan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 : Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Aspek Pengetahuan dan

No.	Penilaian kognitif siklus I	Jumlah siswa mengikuti pembelajaran	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa yang belum tuntas	Persentase (%)	Rata-rata hasil belajar
1	Pengertian	22	16	72,7 %	6	27,2 %	76,81
2	Pemahaman	22	11	50%	11	50%	62,68

Dari tabel 3 di atas, dapat dilihat analisis data hasil belajar kognitif siswa pada aspek pengetahuan dan pemahaman yaitu dengan persentase 72,72% dan 50%. Persentase seperti ini belum dapat dikatakan berhasil karena target persentase yang dapat dikatakan berhasil yaitu 75%. Dengan persentase yang seperti itu maka perlu ditindak lanjuti dengan cara melakukan pembelajaran disiklus II.

2. Deskripsi Kegiatan Siklus II

1) Data Hasil Observasi Aktivitas guru

Berdasarkan lembar observasi aktivitas peneliti dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, maka jumlah skor dan persentase aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Table 4 : Persentase Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	keterangan
1	17	90%	Baik
2	16	95%	Baik
Rata-rata		92,5%	Baik

Dari tabel 4 di atas, dapat dilihat analisis data persentase aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran. Persentase aktifitas guru setiap pertemuan di siklus II mengalami peningkatan. Sehingga diperoleh rata-rata persentase aktivitas guru siklus II sebesar 92,5%. Sehingga dengan persentase yang seperti ini dapat dikatakan baik. Karena semua deskriptor yang ada dalam lembar observasi dapat dilaksanakan secara keseluruhan.

2) Data Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa

Berdasarkan lembar observasi hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama dan disiplin dalam proses pembelajaran pada siklus II, maka jumlah siswa yang mampu mencapai angka KKM dan persentase ketuntasan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 : Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siswa Pada Aspek Kerjasama dan Disiplin

No.	Siklus	Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa belum tuntas	Persentase (%)	Rata-rata hasil belajar
1	II	22	17	77,27 %	5	22,72 %	84,38

Dari tabel 5 di atas, dapat dilihat analisis data hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama dan disiplin. Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II ini persentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah meningkat dan memenuhi target yaitu 77,27%. Sehingga dengan persentase yang seperti ini hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama dan disiplin sudah melebihi target yang telah ditetapkan yaitu 75%.

3) Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan tes akhir siklus II hasil belajar kognitif siswa pada aspek pengetahuan dan pemahaman, maka jumlah siswa yang mampu mencapai angka KKM dan persentase ketuntasan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 : Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Aspek Pengetahuan dan Pemahaman dalam

No.	Penilaian kognitif siklus I	Jumlah siswa mengikuti pembelajaran	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa yang belum tuntas	Persentase (%)	Rata-rata hasil belajar
1	Pengetahuan	22	19	86,3 %	3	13,63 %	78,18
2	Pemahaman	22	17	77,2 %	5	22,72 %	72,27

Dari tabel 6 di atas, dapat dilihat analisis data hasil belajar kognitif siswa pada aspek pengetahuan dan pemahaman yaitu dengan persentase 86,3% dan 72,2%. Persentase seperti ini sudah dapat dikatakan berhasil karena target persentase yang dapat di katakan berhasil yaitu mampu mencapai 75%.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari kamis tanggal 30 april dan kamis 7 mei 2015 dan dilanjutkan dengan tes hasil belajar akhir siklus I. Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 15 mei dan kamis 21 mei 2015 dan dilanjutkan dengan tes hasil belajar akhir siklus II. Proses pembelajaran pada tiap kali pertemuan mengacu pada buku PKN kelas V.

1. Hasil Belajar Kognitif Aspek Pengetahuan

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar di akhir siklus. Dalam hal ini terlihat peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif aspek pengetahuan dengan menggunakan model *Role Playing*. Hasil belajar dari siklus I ke siklus II pada tabel 7 berikut:

Tabel 7 : Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Aspek Pengetahuan siklus I dan II

Siklus	Persentase siswa yang telah tuntas (%)	Persentase siswa yang belum tuntas (%)	Rata-rata hasil belajar
I	72,7%	27,27%	76,81
II	86,3%	13,63%	78,18

Berdasarkan analisis data pada tabel 7 di atas dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada aspek pengetahuan pada mata pelajaran PKn. Hasil belajar siswa dapat meningkat dikarenakan peneliti menggunakan model pembelajaran yang berbeda dengan yang sebelumnya. Dengan model pembelajaran yang peneliti gunakan siswa lebih memperhatikan proses pembelajaran. Karena peneliti dalam proses

pembelajaran meminta siswa untuk menampilkan sebuah skenario pembelajaran. Dengan adanya kegiatan memerankan skenario maka siswa akan lebih memperhatikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar Kognitif Aspek Pemahaman

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar di akhir siklus. Dalam hal ini terlihat peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif aspek pemahaman dengan menggunakan model *Role Playing* dari siklus I ke siklus II pada tabel 8 berikut:

Tabel 8 : Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Aspek Pemahaman Siklus I dan II

Siklus	Persentase siswa yang telah tuntas (%)	Persentase siswa yang belum tuntas (%)	Rata-rata hasil belajar
I	50%%	50%%	62,86
II	77,2%	22,72%	72,27

Berdasarkan analisis data pada tabel 8 di atas dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II persentase hasil belajar siswa meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada aspek pemahaman pada mata pelajaran PKn. Hasil belajar siswa dapat meningkat dikarenakan peneliti

menggunakan model pembelajaran yang berbeda dengan yang sebelumnya. Dengan model pembelajaran yang peneliti gunakan siswa akan lebih memperhatikan proses pembelajaran. Karena peneliti dalam proses pembelajaran meminta siswa untuk menampilkan sebuah skenario pembelajaran. Didalam proses pembelajaran peneliti juga mengadakan pembelajaran dengan diskusi kelompok. Dengan adanya kegiatan memerankan skenario dan diskusi kelompok maka siswa akan lebih memperhatikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Hasil Belajar Afektif Siswa

Data mengenai hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama dan disiplin diperoleh pada setiap pertemuan dengan menggunakan model *Role Playing*. Dalam hal ini terlihat bahwa adanya peningkatan persentase hasil belajar afektif siswa selama 2 siklus atau 4 kali pertemuan. Untuk lebih jelasnya persentase hasil belajar afektif persiklus dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9 : Kualifikasi Hasil Belajar afektif Siswa pada Aspek Kerjasama dan Disiplin

No.	siklus	Pertemuan	Kualifikasi Hasil Belajar Afektif								Siswa tuntas (%)	Siswa tidak tuntas (%)	Rata-rata hasil belajar
			Kerjasama				Disiplin						
			S	B	C	K	S	B	C	K			
			B				B						
1	I	I	8	3	1	-	9	3	1	-	50%	50%	73,87
2		II	10	2	1	-	11	2	9	-			
3	II	III	12	6	4	-	13	4	5	-	77,27%	22,72%	84,38
4		IV	12	6	4	-	13	5	4	-			

Berdasarkan kualifikasi data pada tabel 9 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar afektif siswa meningkat pada setiap pertemuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa pada aspek kerjasama dan disiplin pada mata pelajaran PKn. Persentase ketuntasan hasil belajar afektif siswa juga meningkat pada setiap siklus. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa yaitu 50% dan meningkat pada siklus II yaitu 77,27%. Dengan persentase hasil belajar yang seperti ini, maka hasil belajar afektif siswa sudah memenuhi target yaitu 75 %. Rata-rata hasil belajar afektif siswa juga meningkat pada

siklus I yaitu 73,87 dan meningkat pada siklus II menjadi 84,38.

4. Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Persentase rata-rata aktivitas guru dalam proses pembelajaran selama dua siklus atau selama empat kali pertemuan. Persentase rata-rata aktivitas guru dengan menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

Tabel 10 : Persentase Rata-rata Aktivitas Guru

Siklus	Persentase %
I	75%
II	92,5%

Berdasarkan tabel 10 di atas dapat dilihat bahwa persentase aktivitas guru dari siklus I ke siklus II meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat pada persentase aktivitas guru pada tabel 10. Peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran dikarenakan peneliti terlebih dahulu sudah memahami model *Role Playing* yang akan peneliti terapkan pada pembelajaran PKn.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas V SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif pada aspek pengetahuan siswa kelas V pada mata pelajaran PKN di SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman meningkat. Dengan persentase awal 52% meningkat pada siklus I menjadi 72,7%. Dan pada siklus II meningkat hingga 86,3%. Dengan persentase hasil belajar seperti ini dapat disimpulkan bahwa dengan model *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada aspek pengetahuan.
2. Hasil belajar kognitif pada aspek pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran PKN di SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman meningkat. Dengan persentase awal 29% meningkat pada siklus I menjadi 50%. Dan pada siklus II meningkat hingga 77,2%. Dengan persentase hasil belajar seperti ini dapat

disimpulkan bahwa dengan model *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada aspek pemahaman.

3. Hasil belajar afektif pada aspek *response* yaitu kerjasama dan disiplin siswa kelas V pada mata pelajaran PKN di SDN 13 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman meningkat. Dengan persentase awal 38% meningkat pada siklus I menjadi 50%. Dan pada siklus II meningkat hingga 77,27%. Dengan persentase hasil belajar seperti ini dapat disimpulkan bahwa dengan model *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa pada aspek *response* kerjasama dan disiplin.

Saran

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

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran di sekolah. Terutama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
2. Bagi guru model *Role Playing* merupakan suatu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn

yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti lain yang merasa tertarik dengan model *Role Playing* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan materi yang berbeda.
4. Bagi pembaca, siapapun yang membaca tulisan ini peneliti harapan dapat menambah wawasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desfitri, Rita, dkk. 2008. "Peningkatan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 MTsN Model Padang Melalui Pendekatan Kontekstual". *Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS)*. Padang: FKIP Universitas Bung Hatta.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

