



## **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN SONGGOKERTO 01 BATU**

**Yustina Muliyawati**

SD Negeri Songgokerto 01 Kota Batu

Email : yustinamulyati04@guru.sd.belajar.id

(Naskah Masuk: 24-September-2022, Diterima Untuk Diterbitkan : 26 Oktober 2022-

### **ABSTRAK**

Peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Metode Bermain Peran merupakan salah satu pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam PKN, karena pada metode ini menerapkan kemampuan di bidang afektif ( sikap ) siswa dalam kehidupan sehari – hari. Peserta didik dapat menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia ( NKRI ) Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Langkah dan menganalisis hasil pembelajaran bermain peran melalui percakapan dengan media naskah cerita dalam meningkatkan keterampilan bermain pera pada siswa kelas 3 SDN Songgokerto 01 Batu. Siswa aktif dalam dalam pembelajaran metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKN tentang Mempertahankan NKRI. Kegiatan peneliti dalam pembelajaran metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKN tentang Mempertahankan NKRI terbagi 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pembelajaran metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKN tentang Mempertahankan NKRI di SDN Songgokerto 01 Batu. dapat meningkatkan hasil belajar. , Dari hasil PTK ditunjukkan hasil siklus 1 dengan skor 65,00 dan hasil siklus 2 sebesar 88,40 berarti terjadi peningkatan 36,00 %.. Peneliti memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan metode pembelajaran kooperatif dengan teknik yang lain yang mendukung standar proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Bermain Peran, Pembelajaran PPKn, Hasil Belajar

### **ABSTRACT**

*The role of the teacher as an educator is very important in determining the success of students. The Role Playing Method is one of the learning methods that is considered suitable to be applied in Civics, because this method applies students' affective abilities (attitudes) in everyday life. Learners can become citizens who have a strong and consistent commitment to defending the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI). The purpose of this study is to describe the steps and analyze the results of role-playing learning through conversations with the media of story scripts in improving role-playing skills in grade 3 students of SDN Songgokerto 01 Batu. Students who are active in learning the role playing method can improve Civics learning outcomes about Defending the Unitary State of the Republic of Indonesia. The activities of researchers in learning the role playing method can improve Civics learning outcomes about Defending the Unitary State of the Republic of Indonesia divided into 4 stages, namely the planning, implementation, observation and reflection stages. Learning the role playing method can improve Civics learning outcomes*

*about Defending the Unitary State of the Republic of Indonesia at SDN Songgokerto 01 Batu. can improve learning outcomes. , From the results of CAR, it was shown that the results of cycle 1 with a score of 65.00 and the results of cycle 2 of 88.40 meant that there was an increase of 36.00%. The researcher gave recommendations to other researchers to develop cooperative learning methods with other techniques that support standard learning processes .*

**Keywords:** *Role Playing, Civic Education Learning, Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Tujuan Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter – karakter masyarakat Indonesia, agar dapat hidup bersama negara lainnya. 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Pentingnya peran guru dalam pendidikan diamanatkan dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 yang berbunyi: “ Pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dalam proses pembelajaran PKn di SDN Songgokerto 01 Batu guru menggunakan metode Bermain Peran yang sesuai kurikulum kelas 3 semester I. Memahami kebebasan berorganisasi dengan kompetensi dasar menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah Metode Bermain Peran. Oemar ( 2003:48 ) menjabarkan bahwa : 1) Siswa dapat dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya 2) Dengan bermain peran siswa dapat mengidentifikasi situasi – situasi dunia nyata dan gagasan – gagasan lainnya.

Metode Bermain Peran merupakan salah satu pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam PKn, karena pada metode ini menerapkan kemampuan di bidang afektif ( sikap ) siswa dalam kehidupan sehari – hari. Seiring dengan tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Syaiful ( 2008:11 ) “ Salah satu model pembelajaran yang diutamakan untuk upaya pemecahan masalah – masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (Interpersonal Relationship ) adalah metode Bermain Peran. Khususnya tentang kehidupan manusia “.

Peserta didik dapat menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia ( NKRI ) yang merupakan harapan dan tujuan para penyelenggara pendidikan khususnya tingkat sekolah dasar. Peningkatan komitmen yang kuat dan konsisten dapat diberikan pemahaman yang

dalam tentang NKRI. Peningkatan komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari – hari adalah dengan memberikan pemahaman yang dalam tentang NKRI .

Pernyataan Sudjana memperkuat uraian di atas bahwa untuk pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi UUD 1945 salah satu mata pelajaran yang sesuai adalah mata pelajaran Pendidikanpelukan interaksi dengan bangsa lain dan Kewarganegaraan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Langkah dan menganalisis hasil pembelajaran bermain peran melalui percakapan dengan media naskah cerita dalam meningkatkan keterampilan bermain peran pada siswa kelas 3 SD.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1 Metode Bermain Peran**

Bermain Peran merupakan suatu metode pembelajaran yang tujuannya diarahkan untuk peristiwa sejarah atau masa yang lalu yang kemungkinan akan ada di masa yang akan datang dan suatu metode pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasikan pembelajaran dengan keadaan yang nyata atau sebenarnya kepada anak bentuk dari metode pembelajaran seperti ini berbentuk skenario. Mendukung hal itu Imas Kurniasih (2009:132) menjelaskan bahwa: Metodebermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda dan peran-peran tertentu sekitar anak. Metode bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain disekitarnya.

Oemar (2001:48) menerangkan bahwa: Metode bermain peran (role-playing) juga adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman strategi ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antarinsani di kalangan anak di kelas dalam bermain peranan peran nonintervensi dari guru tetap berlaku para anak memainkan watak, perasaan dan gagasan- gagasan persona lain di dalam suatu situasi yang khusus.

Menurut Dhineni Nurbiani (dalam Rahmalina (2017:26) metode bermain peran merupakan: Salahsatu teknik pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan perilaku anak didik yang kurang.Artinya bahwa perilaku anak yang perlu ditingkatkan dalam segi positif seperti kurang percaya diri, baik sehingga mencapai perilaku yang diharapkan. Dengan menggunakan metode bermain peran, diharapkan anak sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran lebih mampu memahami makna dari kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Mulyono (2011:45) metode bermain peran, yaitu: Metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat dan peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat.

### **2. Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PPKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara . Dari pengertian

dan ciri-ciri PKN diartikan bahwa PKN merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakteristik warga Negara, terutama membangun bangsa dan Negara dengan mengandalkan pengetahuan dan kemampuan dasar dari mata pelajaran PKN dengan materi pokoknya “Bermusyawarah” dalam aspek kehidupan. Pendidikan kewarganegaraan menjadi penting ketika pemerintah menetapkan PKN menjadi salah satu mata pelajaran yang diwajibkan untuk dimuat dalam kurikulum sekolah. Hal ini dilihat dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 yang antara lain mewajibkan isi kurikulum memuat pendidikan kewarganegaraan yang pada perinsipnya bertujuan membentuk good citizenship (memiliki kecerdasan) dan menyiapkan warga Negara untuk masa depan.

Hakikatnya 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. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah mewujudkan warga Negara sadar bela Negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam perikehidupan bangsa (Komaruddin H dan Azyumardi Azra, 2008: 5). Menurut Nu'man Soemantri (2001: 54) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, positif influence (pengaruh positif) pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajar-pelajar berfikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

### **3. Kerjasama Bagi Anak**

Tujuan kerjasama adalah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan menguntungkan. Begitu juga dengan anak, bahwa kerjasama yang diharapkan dengan teman sebaya dalam satu kelompok akan menghasilkan sesuatu. Menurut Yudha (dalam Ria Adistyasari, 2013:20) tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu: menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan. Berdasarkan pendapat di atas bahwa tujuan dari kemampuan kerjasama adalah agar anak mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain dalam melakukan suatu pekerjaan, baik dalam bentuk berkelompok maupun individu. Sehingga dapat berkembang aspek-aspek perkembangannya dengan baik.

Menurut Kusnadi (dalam Ria Adistyasari, 2013:22) mengatakan bahwa berdasarkan penelitian, kerjasama memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut: Kerjasama mendorong persaingan didalam pencapaian atau tujuan, mendorong berbagai upaya terciptanya banyak energy, mendorong terciptanya hubungan yang baik antar individu serta meningkatkan rasa kesetiakawanan, menciptakan praktek yang sehat serta meningkatkan semangat kelompok, kerjasama mendorong ikut serta memiliki situasi dan keadaan yang terjadi dilingkungannya, sehingga secara otomatis akan ikut menjaga dan melestarikan situasi dan kondisi yang telah baik.

Menurut Nasution (dalam Fenny Permata Gucha, 2016:15) antara lain: “kerja kelompok dapat mempertinggi hasil belajar, keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota apabila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama, melalui kegiatan

kegiatan kelompok dapat mengembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik, group therapy". Dari pendapat di atas bahwa manfaat dari kemampuan kerjasama yaitu: mempertinggi hasil belajar pada anak, mempermudah suatu pekerjaan, mempererat hubungan dengan teman serta sebagai alat terapi bagi anak supaya tidak canggung dengan dunia luar. anak mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan temannya, anak bisa beradaptasi dengan lingkungannya serta dengan adanya kerjasama anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru kepadanya tepat waktu. Selain pendapat di atas, adapula manfaat kemampuan kerjasama dapat diperoleh anak ketika melakukan suatu kegiatan atau permainan.

#### **4. Hasil Belajar Pembelajaran PKN.**

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>5</sup> Jadi dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar (Agus Suprijono, 2013).

Alat untuk mengukur hasil belajar sering disebut dengan istilah test. Yang dimaksud dengan test hasil belajar atau achievement test ialah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu. Adapun alat tes yang sering digunakan oleh seorang pendidik untuk mengukur kemampuan peserta didiknya, dibagi menjadi dua golongan, yaitu tes lisan (oral test) dan tes tertulis (written test).

#### **Penelitian Terkait**

- 1) A. Rahim, Risky Dwiprabowo . 2020. Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar Model PTK yang digunakan adalah model yang digunakan adalah Model Kurt Lewin dengan 2 siklus, dimana dalam setiap siklus terdapat empat tahapan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Waktu penelitian adalah 4 bulan, dari Agustus hingga November 2018 dengan 20 siswa sebagai subjek penelitian, sedangkan pengumpulan data dilakukan melalui tes, wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar PPKn pada materi Pilkada dan Proses Pilkada siswa kelas VI. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pra siklus 58,30 meningkat menjadi 71,08 pada siklus I, dan pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 87,50. Hasil tes ini juga didukung oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn pada materi Proses Pilkada dan Pilkada melalui Metode Role Playing dapat menyenangkan, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif.

- 2) Rizki Ananda. 2018. Peningkatan Pembelajaran Pkn dengan Penerapan Metode Role-playing Siswa Kelas II Sdn 003 Bangkinang Kota. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara tes dan pengamatan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa. Metoda role-playing ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metoda role-playing dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 65,53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%.
- 3) Purwanti. 2014. Penerapan Metode Role Playing Sebagai Metode Pembelajaran Bidang Studi Pkn Di SD Girisuko Panggung Gunung Kidul. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode role playing sebagai metode pembelajaran PKn serta untuk mengetahui kendala dalam penerapan metode role playing di sekolah dasar negeri girisuko. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru PKn 6 orang dari kelas I sampai dengan kelas VI sekolah dasar negeri Girisuko kecamatan Panggang. Cara pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara. Sedang untuk menganalisis data dengan reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan tri angkulasi. Hasil penelitian bahwa semua guru berusaha menerapkan metode role playing sebagai salah satu variasi metode belajar sehingga siswa tidak bosan dan jenuh. Tingkat intensitas yang masih kurang dikarenakan waktu yang kurang. Cara mengatasinya yaitu dengan menugaskan guru mengikuti seminar, diklat dan karya wisata.
- 4) Catur Nugroho. 2017. Keefektifan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas X Di SMKN 2 Magelang. Metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil dari uji t-test yaitu  $5,004 > 1,994$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan metode pembelajaran role playing dan setelah diberi perlakuan metode pembelajaran role playing. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan yaitu 89 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan yaitu 59, maka dapat disimpulkan metode pembelajaran role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain meningkatkan hasil belajar juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, kreativitas, dan percaya diri. Simpulan dalam penelitian ini adalah penerapan/penggunaan metode pembelajaran role playing terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn siswa kelas X di SMK Negeri 2 Magelang. Saran dalam peneli
- 5) Udin Sariudin (2008) Bermain peran atau role playing berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat, 29 Udin S Winataputra, Dalam proses pembelajaran PKn di SD penggunaan model pembelajaran bermain peran ini sangat penting dan strategis karena hal-hal berikut. 1) Kesadaran dan kepekaan sosial

sangat diperlukan dalam kehidupan dan dunia kerja. 2) Bermain peran adalah permainan yang sangat menyenangkan sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih variatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD yang sesuai dengan perkembangannya memang menyenangi berbagai jenis permainan. 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati perantokoh tertentu melalui simulasi yang dia lakukan. 4) Bermain peran juga amat cocok untuk mengembangkan kepekaan sosial siswa, mengubah sikap siswa serta mensimulasikan situasi kritis yang mungkin terjadi dalam 33 kehidupan nyata.<sup>30</sup> Berdasarkan alasan ini penggunaan model pembelajaran bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKN karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupaya mengembangkan berbagai potensi siswa, seperti potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Rancangan Penelitian;**

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kegiatan yang berkaitan dengan Keterampilan bermain peran melalui pemeranan karakter di SD Songgokerto 01 Batu . Untuk itu jenis yang dianggap cocok untuk digunakan adalah penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas ( PTK), yakni peneliti melakukan tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tugasnya sebagai Guru kelas 3 SD. Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pembelajaran bermain peran dengan metode deskriptif, yakni menggunakan prosedur yang diselidiki dengan menggambarkan / melukiskan keadaan subyek / obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, sebagaimana adanya.

Dalam penelitian ini peneliti sebagai pengawas sekolah melakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bermain peran melalui pemerana karakter Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tugas menjadi pendidik, yang tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. PTK ini dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung relevan dengan situasi nyata dalam pembelajaran sebagai kolaborator dan observer.

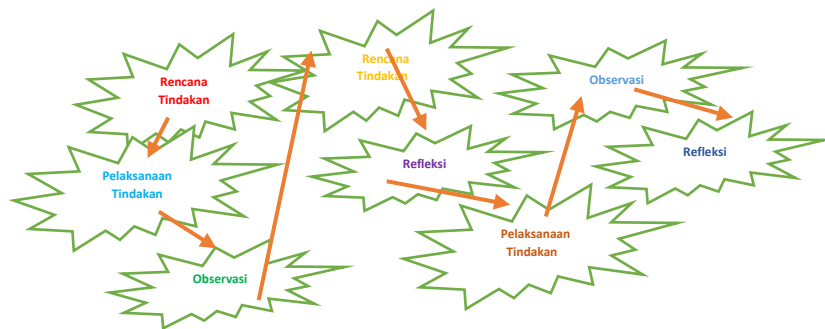
### **2. Kehadiran Peneliti**

Dengan pendekatan kualitatif PTK ini memerankan peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data dan sekaligus menjadi pelapor penelitian (Moleong, 2008). Kehadiran peneliti di lapangan dalam pelaksanaan metode sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Mengingat rancangan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data banyak melibatkan peneliti sendiri, disamping berkolaborasi dengan beberapa guru.

Hubungan yang baik antara peneliti dan subyek (*key person informan*) sebelum, selama, dan sesudah memasuki lapangan merupakan kunci penting dalam pengumpulan data. Hubungan yang baik juga akan membantu pencapaian tingkat saling pengertian yang tinggi dan terjalinnya kepercayaan. Tingkat saling pengertian yang tinggi akan membantu kelancaran seperti yang dikemukakan Spardley (2000) dalam 4 (empat) tahapan, yaitu: (1) *Apprehention* (perhatian/keinginan); (2) *exploration* (penjelajahan/penjajagan); (3) *cooperation* (bekerjasama) dan (4) *participation* (keikutsertaan).

### 3. Alur PTK

Model rancangan PTK terletak pada alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Alur penelitian tindakan dalam PTK ini dapat dilihat pada Gambar 1 yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart (1988.).



### 3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan PTK ini terdiri dari indikator kualitatif dan indikator kuantitatif yang disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan beberapa guru sejawat, terutama yang bertugas sebagai Observer. Indikator keberhasilan secara kualitatif sebagai berikut : pelaksanaan PTK akan diakhiri bila terjadi peningkatan yang riil pada kreativitas guru dalam pembelajaran, yakni suasana belajar aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mandiri.

Keberhasilan tersebut utamanya dilihat dari pelaksanaan guru dalam pembelajaran, sebagai cerminan guru kreatif dan profesional. Indikator ini juga didukung dengan keberhasilan siswa sebagai responden telah berperilaku aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta meningkatnya hasil belajar. Indikator secara kuantitatif ditentukan dengan tercapainya minimal 80 % peserta didik telah mengakui secara valid berdasarkan data yang masuk melalui instrumen dengan hasil minimal mencapai 75 %.

### 4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara

#### 1). Angket

Untuk memperoleh data primer digunakan angket dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pelaksanaan pembelajaran PKN dengan metode bermain peran. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru kolega sebagai observer yang telah mengamati proses dan hasil pembelajaran dalam penelitian ini.

## 2). Observasi

Peneliti melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif, untuk menyesuaikan dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini. Maka hal ini bermaksud peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan Pembelajaran berhitung dengan metode bermain peran, peneliti bersama guru-guru berkolaborasi melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran sambil memecahkan permasalahan siswa dan mengamati proses pembelajaran dalam PTK ini.

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja. Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran PKN dengan metode bermain peran.

## 3). Diskusi dan Wawancara Mendalam

Peserta didik melakukan kegiatan wawancara dan observer untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dengan peserta didik dilakukan secara lesan dengan menggunakan instrument wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini guru model peserta yang aktif dalam penerapan metode. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan metode yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

## 4). Dokumentasi

Peneliti melakukan telaah terhadap keaslian dokumen untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari : Gambaran umum sasaran, Perencanaan tindakan pembelajaran metode, Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode, dan evaluasi Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode. Dokumentasi dilakukan secara kronologis berdasarkan urutan Tindakan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Hasil dokumentasi difentarisir oleh peneliti secara rapi. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera

HP yang banyak dilakukan oleh observer. Dokumentasi Sebagian besar menghasilkan foto kegiatan, dan Sebagian kecil berupa video pembelajaran.

## **5. Analisis Data**

Penjelasan Bogdan dan Biklen (2005), bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

### **1). Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

### **2). Reduksi Data**

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenal inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

### **3). Penarikan Kesimpulan**

Selama penelitian berlangsung akan dilakukan penarikan kesimpulan. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket.. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

#### 4) Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedang transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi.

Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
- d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

#### 4). Pengecekan Keabsahan Temuan

Moleong (2005) menilai bahwa, keabsahan data sebagai unsur yang tidak dapat dipisahkan dari tubuh penelitian. Keabsahan data dimaksudkan untuk memperoleh tingkat kepercayaan yang berkaitan dengan seberapa jauh kebenaran hasil penelitian mengungkapkan dan memperjelas data dengan fakta-fakta yang aktual. Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Moleong (2005) yang menyatakan bahwa untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu yakni: derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*) dan kepastian (*confirmability*). Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedang transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas.

Dalam hal tersebut di atas langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yang terpercaya adalah sebagai berikut:

- 1) Perpanjangan keikutsertaan, dalam hal ini peneliti berusaha untuk selalu hadir pada setiap dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Peneliti berusaha efektif, melakukan pengamatan secara berulang tentang aspek-aspek yang diteliti secara cermat, aktual, terinci dan mendalam. Pemanfaatan waktu keikutsertaan semaksimal mungkin, efisien dan efektif. .
- 2) Melakukan triangulasi, yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu, untuk keperluan pengecekan atau sebagai bahan pembandingan terhadap data.

Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.

- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
- d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kondisi Awal

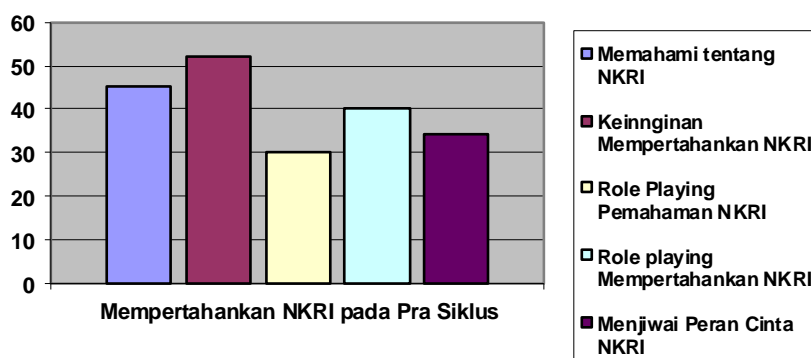
Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam PTK ini adalah dilakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan kegiatan hasil belajar siswa tentang mempertahankan NKRI . Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik yang yang berhubungan dengan kegiatan mempertahankan NKRI . Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik SD Negeri Ngaglik 04 Kota Batu.. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan NKRI .

. Hasil studi awal tentang kemampuan peserta didik dalam mempertahankan NKRI untuk peningkatan hasil belajar Kami sajikan pada table 4.1

Keterangan :

Skor	Interval Skor	Prosentase	Katagori
5	84 – 100	84% – 100%	Sangat Baik(SB)
4	68 – 83	68% - 83%	Baik (B)
3	52 – 67	52% - 67%	Cukup (C)
2	36 – 51	36% - 51%	Kurang (K)
1	20 – 35	20% - 35%	Sangat Kurang (SK)

Data tersebut di atas biar lebih jelas kami sajikan dalam gambar 4.1 sebagai berikut.



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua aspek mempertahankan NKRI dan hasil

belajar dengan bermain peran untuk mempertahankan NKRI peserta didik pada pra penelitian sebesar 46,2 berada pada katagori Kurang.

- 2) Hanya ada satu aspek yang memliki nilai cukup, yakni keinginan mempertahankan NKRI dengan skor 50, artinya peserta didik mulai memiliki potensi untuk belajar mempertahankan NKRI..
- 3) Kemampuan bermain peran mempertahankan NKRI dengan skor semua komponen termasuk katagori rendah. .

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan mempertahankan NKRI dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut :

- 1) Sebagian peserta didik belum bisa mengetahui pentingnya hasil belajar bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
- 2) Sebagian besar peserta didik kurang menghargai metode bermain peran dalam upaya meningkatkan keimanannya..
- 3) Sebagian besar peserta didik belum mampu bermain peran mempertahankan NKRI .
- 4) Sebagian kecil peserta didik g memiliki rasa takut dan malu untuk demosstrasi bermain peran untuk mempertahankan NKRI
- 5) Hampir semua peserta didik belum memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan bermain peran dapat mempertahankan NKRI .
- 6) Sebagian besar peserta didik belum memiliki inisiatuf untuk belajar mempertahankan NKRI . .
- 7) Belum satupun peserta didik yang pernah melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan bermain peran dapat mempertahankan NKRI .

## **2. Siklus I**

Dalam siklus 1 PTK ini direncpeserta dengan terlebih dahulu Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus 1 yaitu :

- 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran role playing .
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan.
- 3) Menyiapkan media kartu abfka dan media pendukung lainnya yang akan digunakan saat pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

## **2. Pelaksanaan Siklus I**

Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang bermain peran untuk mempertahankan NKRI diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan, .Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

. Pertemuan pertama siklus I kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Pada pertemuan pertama pembelajaran difokuskan pada Latihan bermain peran mempertahankan NKRI . Peserta didik mulai mengenal bermain peran mempertahankan NKRI yang dicontohkan oleh guru atau peneliti . Pada pertemuan pertama siklus 1 ini peserta didik mulai belajar Latihan bermain peran untuk meningkatkan kecintaan pada NKRI ...

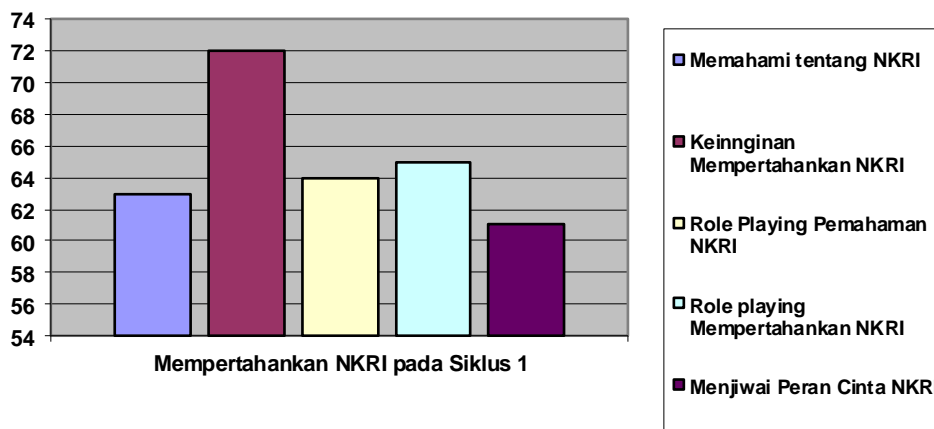
. Pada pertemuan kedua siklus I Langkah pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Pada pertemuan kedua pembelajaran difokuskan pada latihan bermain peran mempertahankan NKRI dengan dpandu oleh gurunya atau peneliti PTK ini.. Peserta didik semakin lancar dan mampu bermain peran mempertahankan NKRI yang didemostrasikan oleh guru dan peserta didik secara individu maupun kelompok.

. Pada pertemuan ketiga siklus I Langkah pembelajaran sama dengan siklus pertama dan kedua, kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan

, Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Pada pertemuan ketiga pembelajaran difokuskan pada latihan untuk semakin mendalami dan terampil bermain peran mempertahankan NKRI. Peserta didik semakin lancar dan mampu melakukan bermain peran mempertahankan NKRI secara individu maupun kelompok. , Peserta didik mulai lancar dalam belajar mresapi isi lagu melalui bermain peran mempertahankan NKRI ..

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Memahami tentang NKRI	63	Cukup
2	Keinnginan Mempertahankan NKRI	72	Baik
3	Role Playing Pemahaman NKRI	64	Cukup
4	Role playing Mempertahankan NKRI	65	Cukup
5	Menjiwai Peran Cinta NKRI	61	Cukup
	<b>Rata Rata</b>	<b>65</b>	<b>Cukup</b>



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :  
1) Skor rata rata dari

semua pada siklus aspek pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI pada siklus I sebesar 65 berada pada katagori Cukup.

- 2) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI pada siklus I yang terendah adalah menjiwai peran cinta NKRI dengan skor sebesar 61 yang berada pada katagori Cukup.
- 3) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran bermain peran keinginan untuk mempertahankan NKRI melalui pada siklus I yang tertinggi adalah kemampuan membaca angka dengan skor sebesar 72 yang berada pada katagori baik, yakni kemampuan bermain peran mendukung keimanan.
- 4) Skor rata rata dari aspek pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI sebesar 65,0 pada katagori cukup dan berada dibawah indikator ketercapaian materi PTK ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus I yang berhubungan dengan mempertahankan NKRI dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kwalitatip sebagai berikut :

- 1) Sebagian peserta didik mulai mengetahui pentingnya pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI bagi kehidupan dirinya dan orang lain.

- 2) Sebagian besar peserta didik cukup menghargai bermain peran untuk mempertahankan NKRI dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik mulai mampu berhasil dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI ..
- 4) Sebagian peserta didik semakin menyadari pentingnya peran guru dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
- 5) Sebagian besar peserta didik melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan semakin baik dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI
- 6) Sebagian kecil peserta didik semakin memiliki keberanian untuk melakukan demonstrasi dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI
- 7) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar mempertahankan NKRI , juga semakin meningkat percaya dirinya di bidang kemandirian dalam bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
- 8) Hampir semua peserta didik mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
- 9) Sebagian besar peserta didik mulai memiliki inisiatif untuk melakukan belajar mempertahankan NKRI ..
- 10) Sebagian besar peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI

### **Refleksi Siklus 1**

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 1 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Temuan Kelemahan Tindakan Siklus I**

<b>No</b>	<b>Temuan Kelemahan Siklus 1</b>	<b>Rekomendasi Perencanaan Siklus 2</b>
	Komunikasi antara peneliti dengan kolaborasi dan dengan peserta didik masing perlu ditingkatkan melalui bermain peran ..	Peneliti meningkatkan pemahaman tentang Teknik komunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik .
	Peneliti belum mampu mengenali suasana bimbingan kelompok untuk bermain peran mempertahankan NKRI	Peneliti akan lebih memperhatikan suasana dan anggota kelompok, serta memotivasi untuk bermain peran
	Peneliti masih kesulitan dalam memotivasi anggota kelompok dalam bermain peran untuk mempertahankan NKRI	Peneliti akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam. bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
	Peneliti masih perlu meningkatkan	Peneliti akan lebih berepran

	perannya dalam memberi contoh dalam bermain peran untuk mempertahankan NKRI	sebagai model untuk dicontoh dalam bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
	Peneliti masih perlu menggunakan media yang kontekstual dalam bermain peran mempertahankan NKRI	Pembelajaran dengan menggunakan media benda benda yang kontekstual dalam bermain peran untuk mempertahankan NKRI

Berdasarkan diagnosis atau temuan kelemahan pembelajaran siklus 1 maka peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II sebagai upaya perbaikan dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain peran untuk mempertahankan NKRI .

### 3. Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus 2 PTK ini dilakukan berdasarkan rekomendasi hasil refleksi dan temuan dari pelaksanaan pembelajaran siklus 1. Pada awal siklus 2 ini dilakukan perencanaan terlebih dahulu sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Seperti pada siklus 1 peserta didik akan belajar bermain peran untuk mempertahankan NKRI .. Perencanaan PTK dalam pembelajaran siklus 2 dilakukan dengan :

- 1) Membuat RPP perbaikan RPP sebelumnya sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran bermain peran membela NKRI.
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan untuk siklus 2 .
- 3) Menyiapkan media pendukung untuk pembelajara bermain peran agar lebih mempertahankan NKRI .
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

### 3. Pelaksanaan Siklus 2

Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang bermain peran untuk mempertahankan NKRI siklus 2 diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan,.Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

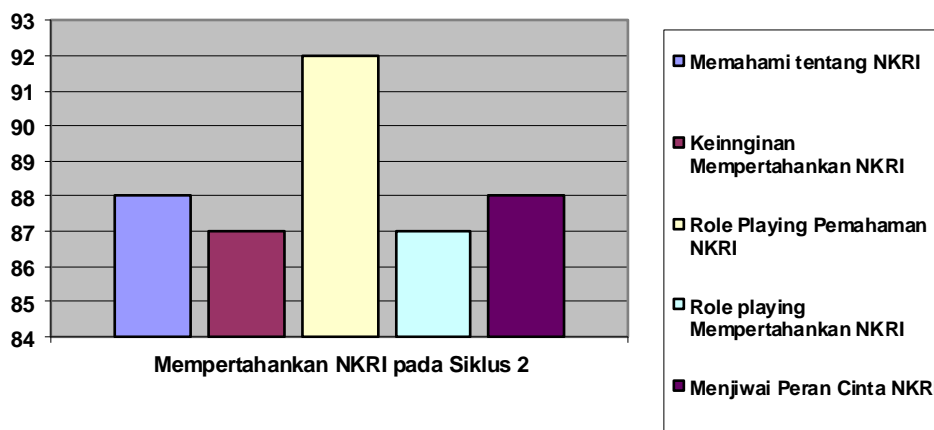
Pertemuan pertama siklus 2 kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Pada pertemuan pertama pembelajaran difokuskan pada Latihan pembelajara bermain peran agar lebih mempertahankan NKRI dengankonsisten. Pada siklus 2 ini peserta didik mulai lancar bermain peran . Cara bermain peran untuk mempertahankan NKRI didemostrasikan oleh guru atau peneliti , dan peserta didik dengan lebih khusyu dan lebih menyentuh hati.

Pada pertemuan kedua siklus 2 Langkah pembelajaran sama dengan pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Pada pertemuan kedua pembelajaran difokuskan pada latihan bermain peran pembelajara bermain peran agar lebih mempertahankan NKRI . Peserta didik lancar dan mampu melakukan pembelajara bermain peran agar lebih mempertahankan NKRI secara individu maupun kelompok. , Peserta didik lancar dan terampil dalam belajar Latihan bermain peran .

. Pada pertemuan ketiga siklus I Langkah pembelajaran sama dengan pertemuan pertama dan kedua, kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Pada pertemuan ketiga pembelajaran difokuskan pada latihan bermain peran untuk mempertahankan NKRI . Peserta didik sangat lancar dan mampu melakukan bermain peran bermain peran agar lebih mempertahankan NKRI secara individu maupun kelompok..

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Memahami tentang NKRI	88	Baik
2	Keinnginan Mempertahankan NKRI	87	Baik
3	Role Playing Pemahaman NKRI	92	Sangat Baik
4	Role playing Mempertahankan NKRI	87	Baik
5	Menjiwai Peran Cinta NKRI	88	Baik
	<b>Rata Rata</b>	<b>88,4</b>	<b>Baik</b>



B

erdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua

pada siklus aspek pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI pada siklus 2 sebesar 88,4 berada pada katagori Baik.

- 2) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI pada siklus 2 yang terendah adalah kebiasaan bermain peran mempertahankan NKRI dengan skor sebesar 87 yang berada pada katagori Baik.
- 3) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI bagi peserta didik pada siklus 2 yang tertinggi adalah bermain peran memahami NKRI dengan skor sebesar 92 yang berada pada katagori Sanga baik..
- 4) Skor rata rata dari aspek pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI sebesar 88,4 pada katagori Baik dan berada di atas indikator ketercapaian materi PTK ini. Berarti PTK ini telah sukses dan berhenti pada siklus 2.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 yang berhubungan dengan mempertahankan NKRI dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kwalitatif sebagai berikut :

- 1) Sebagian besar peserta didik telah mengetahui pentingnya pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI bagi kehidupan dirinya dan orang lain.
- 2) Sebagian besar peserta didik sangat menghargai pembelajaran bermain peran pembagian dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik berhasil dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI
- 4) Sebagian peserta didik telah menyadari pentingnya peran guru dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
- 5) Sebagian besar peserta didik telah melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan sangat baik dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI
- 6) Sebagian besar peserta didik telah memiliki keberanian untuk melakukan demonstrasi dalam pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI
- 7) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar mempertahankan NKRI , juga telah meningkat percaya dirinya dalam demostrasi bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
- 8) Hampir semua peserta didik telah berusaha meningkatkan kemampn belajar bermain peran untuk mempertahankan NKRI .
- 9) Sebagian besar peserta didik telah memiliki inisiatuf untuk melakukan belajar mempertahankan NKRI .

Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif tersebut di atas, dapat diketahui peningkatan hasil pembelajaran bermain peran untuk mempertahankan NKRI antara siklus I dengan siklus 2 seperti tersaji pada table sebagai berikut :

No	Aspek	Rata Rata Skor		Peningkatan
		Siklus 1	Siklus 2	
1	Memahami tentang NKRI	63	88	39,68 %
2	Keinnginan Mempertahankan NKRI	72	87	20,63 %
3	<i>Role Playing</i> Pemahaman NKRI	64	92	43,75 %
4	<i>Role playing</i> Mempertahankan NKRI	65	87	33,85 %
5	Menjiwai Peran Cinta NKRI	61	88	44,26 %
	<b>Rata Rata</b>	<b>65</b>	<b>88,4</b>	<b>36,00 %</b>

#### 4.4 Pembahasan

Tujuan dari PTK ini adalah untuk melihat apakah ada atau tidaknya peningkatan kemampuan kerjasama anak SDN Songgokerto 01 Batu melalui metode bermain peran. Dalam penelitian ini, peneliti sangat meyakini bahwa menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak. Dalam PTK ini membuktikan bahwa metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKn tentang Mempertahankan NKRI dengan peningkatan dari siklus ke siklus 2 ada peningkatan 36,00 %.

Berdasarkan fakta yang peneliti temukan pada hasil analisis yang dilakukan terungkap bahwa metode bermain peran dapat pengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini di SDN Songgokerto 01 Batu. Menurut Mulyono (2011:45) Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat dan peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat.

Sejalan dengan pendapatImas (2009:132) mengatakan bahwa Metode bermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda dan peran-peran tertentu sekitar anak. Metode bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain disekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Dalam PTK yang peneliti lakukan ini, peneliti melihat terdapat perbedaan skor antara pretestdanposttest. Berdasarkan hasil perhitungan uji “t” atau sampel test kemampuan kerjasama, diperoleh nilai t hitung untukkemampuan kerjasama anak sebelum dan sesudah diterapkannya metode bermain peran. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di SDN Songgokerto 01 Batu terdapat peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran, yaitu dapat dilihat pada setiap treatment sampai treatment II melalui hasil yang dilakukan dalam bentuk persentase yang telah dipaparkan diatas mengalami peningkatan.

Pendidikan Kewarganegaran bermanfaat untuk : 1) Dalam menanggapi isu kewarganegaraan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif; 2) Dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas; 3) Untuk membentuk diri berdasarkan karakter – karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain dibutuhkan berkembang secara positif dan demokratis ; 4) Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan adanya interaksi dengan bangsa – bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung.

Kegiatan bermain peran tersebut dilaksanakan mulai tanggal 17 Oktober sampai 20 Oktober 2022. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 2x pertemuan dan telah dilaksanakan kegiatan pra tindakan sebagai gambaran awal dari pelaksanaan penelitian di SDN Songgokerto 01 Batu. Setiap pertemuan akan dilihat indikator-indikator kemampuan kerjasama anak apakah sudah mulai berkembang.Mulai dari indikator anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman dan anak mau belajar mengendalikan diri.

Hasil penelitian pretest dan posttest yang mendapatkan nilai SM ada anak 5 orang belum kemampuan kerjasama, nilai M ada 9 orang anak kurang kemampuan kerjasama, nilai KM ada 4 orang anak,. Dari hasil yang telah diperoleh dari rata- rata pretest dan posttest maka penulis mendapatkan peningkatan kemampuan kerjasama anak, dan pada setiap treatment mengalami peningkatan dan peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa dengan

metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Dari hasil penelitian secara keseluruhan anak mengalami peningkatan dalam metode bermain peran.

Keberhasilan penelitian yang dilihat dalam penelitian ini, telah menunjukkan adanya kesesuaian antara dengan hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran anak dalam kegiatan metode bermain peran yang dilakukan di SDN Songgokerto 01 Batu. Teori tersebut terkait dengan manfaat metode bermain peran, dimana kegiatan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak, anak dapat mau berbagi dengan teman yang lain, anak dapat mau menghadapi masalah bersama-sama, anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, dan anak mau belajar mengendalikan diri. (Fenny Permata Gucha, 2016:19).

Keberhasilan tersebut membuktikan bahwa kegiatan metode bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di SDN Songgokerto 01 Batu. Dengan demikian, penelitian ini yang dilaksanakan melalui metode bermain peran dapat dikatakan berhasil serta mampu untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di SDN Songgokerto 01 Batu.

Suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan adalah metode pembelajaran. Agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan, dan tidak membuat para siswa suntuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah pengajar sangat penting melakukan metode pembelajaran ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

- 1) Siswa aktif dalam dalam pembelajaran metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKn tentang Mempertahankan NKRI di SDN Songgokerto 01 Batu.
- 2) .Kegiatan peneliti dalam pembelajaran metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKn tentang Mempertahankan NKRI di SDN Songgokerto 01 Batu. terbagi pada 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.
- 3) Pembelajaran metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKn tentang Mempertahankan NKRI di SDN Songgokerto 01 Batu.dapat meningkatkan hasil belajar. , Dari hasil PTK ditunjukkan hasil siklus 1 dengan skor 65,00 dab hasil siklus 2 sebesar 88,40 berarti terjadi peningkatan 36,00 %..

### 2. Saran

Mengacu kepada kesimpulan di atas, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan metode *role playing* pada kesempatan lain dapat digunaka untuk peningkatan keterampilan literasi dan numerasi.
- 2) Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan meyode pembelajaran koperatif dengan teknik yang lain yang mendukung standar proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Rahim, Risky Dwiprabowo . 2020. Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sekolah Dasar 2 1,2STKIP Kusuma Negara Jakarta. 2020.
- Adistiyasari, Ria. 2013. Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerja Sama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh, skripsi: Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan UNSemarang, Semarang
- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning* Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Catur Nugroho. 2017. Keefektifan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas X Di Smk N 2 Magelang Skripsi Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan <http://lib.unnes.ac.id/31852/1/3301413110.pdf>. UNNES
- Depdikbud. 2003. Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Depdikbud.
- Education: An Introduction to Theory and Methods. Allyn and Bacon, Inc.: Boston London  
file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/651-Article%20Text-1397-1-10-20201001.pdf
- Hamalik, Oemar. (2003). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hidayat, Komaruddin dan Azyumardi Azra. (2012). Pancasila, Demokrasi, Ham, dan Masyarakat Madani. Jakarta: Prenada Media Group.  
<https://www.neliti.com/publications/278080/>  
Jurnal Basicedu
- Kurniasih, Imas. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Edukasia.*
- Moleong, L.J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2006. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. 2011. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- 1. Noeng Muhadjir, 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi IV. Yogyakarta: Penerbit Rake Sarasin**
- Purwanti. 2014. Penerapan Metode Role Playing Sebagai Metode Pembelajaran Bidang Studi Pkn Di Sd Girisuko Panggung Gunung Kidul Universitas Cokroaminoto Yogyakarta. <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/116-Article%20Text-1220-1-10-20191216.pdf>.
- Purwanto, Ngalim,1991. Administrasi Dan Supervisi Pendidikan, Bandung: Remaja Rosda Karya,
- Rahmalina. 2017. Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun. Jurnal Pendidikan PAUD, 02(1), 11–23.
- Rizki Ananda. 2018. Peningkatan Pembelajaran Pkn dengan Penerapan Metode Role-playing Siswa Kelas II Sdn 003 Bangkinang KotaApril 2018
- Samatowa, Usman. (2010). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks.
- Sumantri, Numan. 2001. Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung : Rosda Karya
- Syaiful. 2008. Psikologi Belajar. (Jakarta: PT. Rineka Cipta).
- Udin Saripudin (2008) Bermain peran atau role playing berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat, 29 Udin S Winataputra, Pendidikan Kewarganegaraan, (Yogyakarta: UPT, UNY, 2008),

