

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKn MATERI MENGHARGAI KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* KELAS V SD NEGERI 4 KARANGROWO KABUPATEN KUDUS SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Supomo

SDN 4 Karangrowo Undaan, Kudus
email : supomo.04.03@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji apakah metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran PKn pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangrowo 4 Kabupaten Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 pada materi menghargai keputusan bersama. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini bersumber dari tes hasil belajar dan lembar observasi motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan peningkatan dengan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas yaitu ketuntasan klasikal yang telah dicapai peserta didik sebesar 85%. Peningkatan rata-rata prestasi belajar PKn berdasarkan data awal rata-rata hasil belajar sebesar 62 pada siklus I sebesar 72 dan siklus II menjadi 79. Sedangkan untuk pencapaian ketuntasan belajar klasikal, kondisi awal sebesar 30% siklus I sebesar 65% dan siklus II sebesar 85%.

Kata kunci: Motivasi, Prestasi Belajar, Metode *Role Playing*

Abstract

The purpose of this study is to examine whether Role Playing teaching methods can improve learning achievement among grade V students of SD Negeri Karangrowo 4 Kabupaten Kudus in PKn leasson at 2nd Semester II Academic Year 2015/2016 in material "menghargai keputusan bersama". Type of this research is a classroom

action research. The data are used in this classroom action research comes from achievement test and observation sheet motivation of learners. Based on the data analysis of the results showed an increase in the achievement of success indicators of classroom action research that classical completeness learners who have achieved 85%. Average increase learning achievement PKn based on preliminary data the average learning outcomes for by 62 in the first by 72 and the second be 79. For completeness achievement of classical study, the initial conditions of 30% the first of 65% and second by 85%.

Keywords: *Motivation, Learning Achievement, Role Playing Method*

PENDAHULUAN

Pembelajaran PKn bertujuan 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 bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Peserta didik merupakan seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan menyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, sedangkan guru merupakan seorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar-mengajar, dan peranan lain yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar yang efektif. Kreatifitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik dan membuat pembelajaran lebih interaktif sehingga peserta didik memahami pembelajaran yang dilakukan.

Prestasi belajar peserta didik berdasarkan studi dokumentasi peneliti sebagai guru, didapat bahwa perolehan hasil belajar PKn pada nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester 2 kelas V tahun pelajaran 2015/2016 sebesar 62,00. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 4 Karangrowo tahun pelajaran 2015/2016 adalah 75. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar PKn pada materi menghargai keputusan bersama, peserta didik kelas V SD Negeri Karangrowo 4 Kabupaten Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah menguji metode pembelajaran *Role Playing* pada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran PKn pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangrowo 4 Kabupaten Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 pada materi menghargai keputusan bersama. Secara teoretis, penelitian membuktikan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan prestasi belajar PKn, berarti hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan teori untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn. Selbihnya penelitian ini juga bermanfaat bagi pengembangan ilmu sosial dan menambah kasanah ilmu bagi dunia pendidikan.

Menurut Hamdani (2011: 137), “prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan”. Jadi, prestasi dapat diraih atau dicapai oleh seseorang apabila orang tersebut mampu melakukan suatu kegiatan baik secara individual maupun kelompok.

Selain itu Arifin (2011: 12) menjelaskan bahwa “prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi pembentukan watak peserta didik”. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka prestasi belajar lebih terpusat pada kemampuan aspek pengetahuan dalam rangka mencapai suatu hasil kerja, sedangkan hasil belajar lebih mengacu kepada aspek afektif sebagai pembentuk watak peserta didik.

Pengertian motivasi belajar menurut Mulyasa (2009: 196), “motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi”. Dengan demikian peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya (motivasi), baik datang dari dalam (*instrinsik*) maupun datang dari luar (*ekstrinsik*). Motivasi Instrinsik adalah motivasi yang mencakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi, pemahaman, mengembangkan sikap untuk berhasil, menikmati kehidupan, secara sadar memberikan sumbangan kepada kelompok, keinginan untuk diterima orang lain dan sebagainya.

Faktor motivasi belajar memegang peranan penting didalam menciptakan efektifitas kegiatan belajar-mengajar. Guru harus memotivasi peserta didik agar mereka aktif belajar, terlibat, dan berperan serta dalam setiap pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Hamdani (2010: 294), “ada beberapa teknik atau pendekatan untuk memotivasi peserta didik agar memiliki gairah dalam belajar antara lain, (1) berikan kepada peserta didik rasa puas untuk keberhasilan lebih lanjut, (2) ciptakanlah suasana kelas yang menyenangkan, (3) aturlah tempat duduk secara bervariasi, (4) pakailah metode penyampaian yang bervariasi sesuai dengan materi yang disajikan, (5) kembangkan pengertian pada peserta didik secara wajar, (6) berikan komentar terhadap pekerjaan peserta didik”.

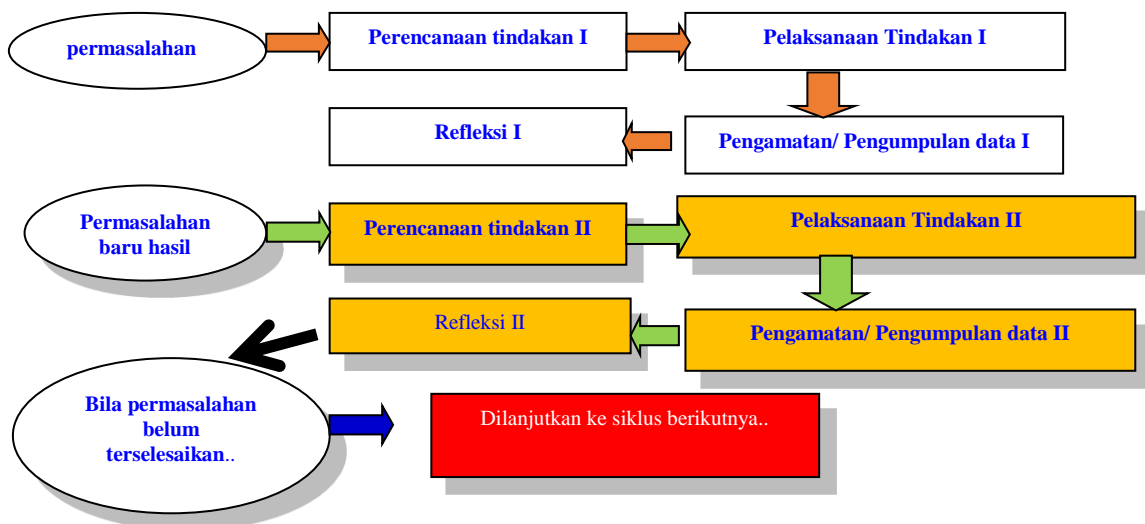
Hamdani (2010: 80) mengatakan, “metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran”. Selain itu, Dahlan (1990: 123) mengatakan bahwa, “metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) berakar pada dimensi pribadi dan dimensi sosial pendidikan. Dari dimensi pribadi, metode ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosialnya yang bermanfaat bagi dirinya. Selain itu, melalui metode ini para peserta didik diajak memecahkan dilema-dilema pribadi yang sedang mengungkungnya dengan bantuan kelompok sosial yang anggota-anggotanya teman-teman mereka sendiri”. Dengan kata lain, dilihat dari dimensi pribadi, metode ini membantu individu melalui proses kelompok sosialnya.

Menurut Roestiyah (2008: 90-91), “dengan *Role Playing* peserta didik dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki gurunya, kemudian peserta didik dengan perannya harus mampu

mengambil kesimpulan/ keputusan karena dalam kehidupan bersama kita tidak bisa hidup sendiri, apalagi bermasyarakat Indonesia, berasaskan demokrasi, dan prinsip gotong-royong serta kekeluargaan”. Djamarah dan Zain (2010: 89-90) mengatakan, metode pembelajaran *Role Playing* memiliki kelebihan: (1) peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif”.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 4 Karangrowo Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus. Obyek penelitian adalah peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik. Pelaksanaan penelitian selama 2 bulan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 dengan rincian pelaksanaan sebagai berikut siklus I pada tanggal 6 dan 13 April 2016, siklus II dilaksanakan tanggal 27 dan 4 Mei 2016. Kegiatan tiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap pada tiap siklus dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model PTK

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian menggunakan model penelitian tindakan kelas, setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Adapun rincian pelaksanaan siklus I dijabarkan sebagai berikut: (1) menyusun RPP dengan kompetensi dasar/materi: mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama, (2) mempersiapkan sumber belajar, (3) mempersiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis/lembar soal, lembar diskusi dan lembar observasi untuk mengamati aktifitas peserta didik, (4) guru memberikan apersepsi pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi, (5) Guru bertanya kepada peserta didik tentang jenis-jenis keputusan.

Tahap tindakan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (1) guru menunjuk satu orang peserta didik untuk maju kedepan dan meminta peserta didik tersebut

menunjuk ketiga temannya, (2) guru menjelaskan tugas dari keempat orang yang diminta maju kedepan yaitu satu sebagai ketua, satu sebagai sekretaris dan dua lainnya menjadi pengamat serta membantu jalannya musyawarah, (3) peserta didik yang lain diminta sebagai peserta musyawarah, dengan ketentuan masalah yang akan dimusyawarahkan adalah pembagian jadwal piket kelas. (4) peserta didik diminta langsung memperagakan musyawarah. Setelah selesai diadakan evaluasi mengenai jalannya musyawarah, (5) musyawarah diadakan kembali dengan perbaikan dari hasil evaluasi bersama peserta didik. Kegiatan observasi meliputi pengamatan tentang perilaku peserta didik sebagai yang disusun menjadi beberapa indikator sebagai berikut (1) peserta didik memperhatikan pelajaran dengan serius selama proses belajar mengajar berlangsung (2) masih terdapat peserta didik yang kesulitan mengerjakan evaluasi pada siklus I, (3) beberapa peserta didik telah aktif bertanya serta memberikan respon ataupun tanggapan selama proses pembelajaran, (4) tugas yang diberikan dikerjakan sesuai petunjuk guru.

Pada tahap penutup guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dibahas. Kegiatan akhir meliputi penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh peserta didik guru, serta mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui seberapa kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran di siklus I. Pada tahap refleksi meliputi: menganalisis data yang diperoleh untuk menentukan langkah tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya, mengevaluasi proses dan hasil belajar peserta didik, mengevaluasi kelebihan dan kekurangan diri peneliti selaku guru kelas guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bersumber dari hasil belajar (*post test*) dan lembar observasi motivasi belajar peserta didik pada tahap siklus I dan II.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes yang dilakukan dalam penelitian ini berbentuk tertulis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Sedangkan teknik non tes yang dilakukan dalam penelitian meliputi observasi untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik.

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil tes, kemudian dianalisa dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dari setiap nilai pengamatan dan prestasi belajar peserta didik pada setiap siklus. Hasil perolehan data dibandingkan dengan indikator kinerja. Apabila hasil observasi dan tes pada siklus II lebih baik dari siklus I dan telah memenuhi target pencapaian dengan indikator ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$ dari semua siswa dengan nilai KKM ≥ 75 , maka penelitian dianggap berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas pada peserta didik SD Negeri 4 Karangrowo, perolehan prestasi belajar peserta didik belum maksimal. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti sebagian peserta didik cenderung kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan penugasan. Pada kondisi awal sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 25.

Tabel 1: Deskripsi Frekuensi Bergolong Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Kondisi Awal

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
86-100	0	0%	Baik Sekali
71-85	4	20%	Baik
56-70	12	60%	Cukup
41-55	2	10%	Kurang
≤ 40	2	10%	Sangat Kurang
Jumlah	20	100	

Dari Tabel 1 dapat diuraikan sebagai berikut, 20 % peserta didik yang berada pada kategori baik, 60 % peserta didik cukup, 10 % kurang, dan 10 % sangat kurang. Sehingga dapat disimpulkan 30% peserta didik berada pada kondisi tuntas dan 70% peserta didik tidak tuntas (di bawah KKM). Sehingga perlu diadakan penelitian tindakan kelas agar peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.

SIKLUS I

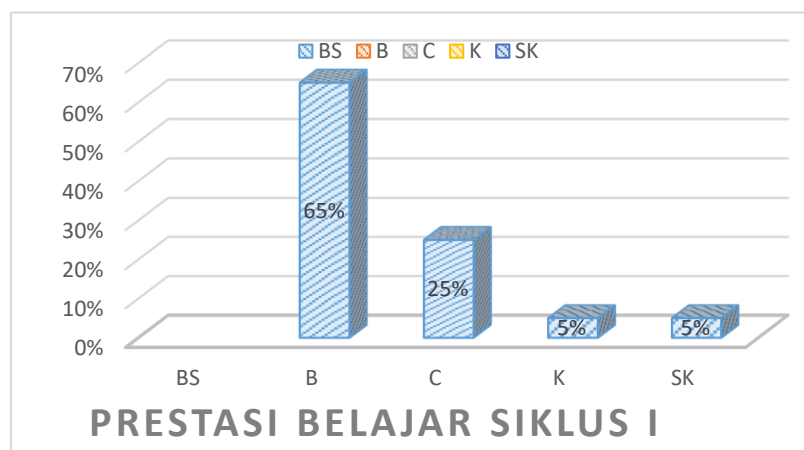
Deskripsi siklus I dalam penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan tahap sebagaimana telah direncanakan dalam perencanaan penelitian tindakan kelas. Adapun tahapan inti dalam tindakan di siklus I sebagai berikut (1) guru menjelaskan tugas dari peserta didik yang akan melaksanakan kegiatan musyawarah dengan permasalahan pembagian jadwal piket kelas, (2) peserta didik yang lain diminta sebagai peserta musyawarah, (3) setelah selesai diadakan evaluasi mengenai jalannya musyawarah. musyawarah diadakan kembali dengan perbaikan, (4) guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dibahas.

Peneliti dibantu dengan rekan sejawat melaksanakan observasi selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung, dengan hasil observasi sebagai berikut: (1) peserta didik memperhatikan pelajaran dengan serius selama proses belajar mengajar berlangsung (2) masih terdapat peserta didik yang kesulitan mengerjakan evaluasi pada siklus I, (3) beberapa peserta didik telah aktif bertanya serta memberikan respon ataupun tanggapan selama proses pembelajaran, (4) tugas yang diberikan dikerjakan sesuai petunjuk guru. Adapun data hasil belajar siswa dalam ulangan harian PKn pada indikator menyebutkan contoh keputusan sendiri dan bersama secara lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 2 : Deskripsi Frekuensi Bergolong Prestasi Belajar Siklus I

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
86-100	0	0%	Baik Sekali
71-85	13	65%	Baik
56-70	5	25%	Cukup
41-55	1	5%	Kurang
< 40	1	5%	Sangat Kurang
Jumlah	20	100 %	

Secara singkat berdasarkan tabel dan grafik hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut 65% peserta didik berada pada kategori baik, 25% cukup, dan 5% kurang dan 5% peserta didik yang berada pada kategori sangat kurang.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan grafik ketuntasan pada siklus I dapat diketahui bahwa pada siklus I ketuntasan klasikal baru mencapai 65% masih dibawah indikator kinerja yaitu ketuntasan klasikal 85% dengan rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari data awal sebesar 64 meningkat menjadi 72 dan aktifitas peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal meskipun belum sesuai dengan harapan sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Refleksi siklus I adalah sebagai berikut: (1) masih terdapat peserta didik yang kurang aktif selama kegiatan pembelajaran, (2) terdapat peserta didik yang kesulitan mengerjakan evaluasi pada siklus I, (3) pengaturan waktu dalam melaksanakan metode pembelajaran *Role Playing* harus lebih diefektifkan kembali, (4) hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan dibandingkan dengan kondisi awal.

SIKLUS II

Setelah melihat hasil yang didapatkan pada siklus I, guru melaksanakan evaluasi pada pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* agar pelaksanaannya menjadi lebih maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan siklus I. Pada tahap perencanaan tindakan ini, peneliti melakukan observasi mengenai masalah-masalah yang dialami peserta didik setelah melakukan tindakan siklus II. Hasil belajar dan observasi tersebut digunakan untuk merumuskan alternatif tindakan yang akan dilakukan. Indikator pembelajaran pada siklus II adalah mengidentifikasi sikap-sikap menerima keputusan bersama. Adapun tahapan inti dalam tindakan di siklus II sebagai berikut (1) guru menjelaskan tugas dari peserta didik yang akan melaksanakan kegiatan musyawarah dengan permasalahan pada pertemuan pertama permasalahan yang akan dibahas adalah kas kelas, dan pertemuan kedua adalah praktik musyawarah dan pemungutan suara kembali dengan tema lokasi tempat kegiatan studi tour, (2) peserta didik yang lain diminta sebagai peserta musyawarah, (3) setelah selesai diadakan evaluasi mengenai jalannya musyawarah. musyawarah diadakan kembali dengan perbaikan, (4) guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dibahas.

Peneliti dibantu dengan rekan sejawat melaksanakan observasi selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung, dengan hasil observasi sebagai berikut: (1) peserta didik memperhatikan pelajaran dengan serius selama proses belajar mengajar berlangsung (2) peserta didik yang masih kesulitan pada siklus I telah mulai dapat menyelesaikan evaluasi pada siklus II dengan benar, (3) peserta didik telah aktif bertanya serta memberikan respon ataupun tanggapan selama proses pembelajaran, (4) tugas yang diberikan dikerjakan sesuai petunjuk guru. Data hasil belajar siswa dalam ulangan harian PKn pada indikator mengidentifikasi sikap-sikap menerima keputusan bersama adalah sebagai berikut:

Tabel 3 : Deskripsi Frekuensi Bergolong Prestasi Belajar Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
86-100	2	10 %	Baik Sekali
71-85	15	75 %	Baik
56-70	3	15 %	Cukup
41-55	0	0 %	Kurang
< 40	0	0 %	Sangat Kurang
Jumlah	20	100 %	

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa perolehan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. 10% peserta didik berada pada kategori baik. 75% peserta didik berada pada kategori baik, 15% cukup. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan grafik ketuntasan pada siklus II dapat diketahui bahwa pada siklus I ketuntasan klasikal telah mencapai 85% dengan rata-rata prestasi belajar mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 72 meningkat menjadi 79. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, maka refleksi siklus II adalah sebagai berikut: (1) peserta didik yang kurang aktif selama kegiatan pembelajaran pada siklus I telah mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran siklus II, (2) peserta didik yang kesulitan mengerjakan evaluasi pada siklus I telah mulai dapat menyelesaikan evaluasi pada siklus II dengan benar, 3) pengaturan waktu dalam melaksanakan metode pembelajaran *Role Playing* telah berjalan lebih efektif, 4) ketuntasan klasikal telah mencapai 85%.

Berdasarkan perhitungan analisis data pada paparan di bagian terdahulu, maka dapat dijelaskan secara kualitatif mengenai hasil dari analisis data secara kuantitatif. Data yang digunakan adalah dalam bentuk prestasi belajar kondisi awal, siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal rata-rata nilai yang diperoleh oleh peserta didik adalah 62, dengan ketuntasan klasikal 30%, siklus I rata-rata nilai yang diperoleh oleh peserta didik adalah 72, dengan ketuntasan klasikal 65% sedangkan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh oleh peserta didik adalah 79, dengan ketuntasan klasikal 85% sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai pada siklus II.

Hal ini dapat menunjukkan secara jelas bahwa metode pembelajaran *Role Playing* efektif meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangrowo 4 Kabupaten Kudus pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keputusan bersama. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangrowo 4 setelah dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui turut aktif bertanya dan terlibat dalam kegiatan bermain peran. Melalui keaktifan peserta didik pembelajaran menjadi lebih bermakna dan pada akhirnya peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi menghargai keputusan

bersama pada peserta didik kelas V SD Negeri 4 Karangrowo Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2015/2016 semester genap. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dari ketercapaian indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas yaitu ketuntasan klasikal yang telah dicapai peserta didik sebesar 85%. Peningkatan rata-rata prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan data awal sebesar sebesar 62 dan siklus I sebesar 72 menjadi 79 pada siklus II. Sedangkan untuk pencapaian ketuntasan belajar klasikal, kondisi awal sebesar 30% siklus I sebesar 65% dan siklus II sebesar 85% .

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah guru diharapkan untuk menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut memiliki keefektifan terhadap prestasi dan motivasi belajar peserta didik, mampu mengaktifkan peserta didik melalui berani mengemukakan pendapatnya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, M.D. 1990. *Model-Model Mengajar (Beberapa Alternatif Interaksi Belajar Mengajar)*. Bandung: CV Diponegoro.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta