

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Depok, Kabupaten  
Trenggalek, Pada Materi Proses Pemilu Dan Pilkada  
Melalui Metode Bermain Peran**

**Fitria Hidayati<sup>1</sup> Dan Bara Juangga<sup>2</sup>**

Universitas WR Supratman Surabaya<sup>1,2</sup>

**Abstract**

*Learning carried out by teachers / researchers in class VI of SD Negeri 1 Depok, Trenggalek Regency, on the material for elections and local elections many obstacles experienced. This election learning requires students to understand, understand and master the electoral and election material. Mastery of material in class VI students is still very less seen from the results of tests on this material. Of the 18 class VI students only 7 students complete their studies or get learning outcomes in accordance with KKM. The rest is still getting a value under KKM. Based on the formulation of the problem above, this study aims to determine the improvement in learning outcomes of class VI students at SD Negeri 1 Depok, Trenggalek Regency, on the material of the electoral process and local elections through the role playing method. This research refers to the improvement of continuous learning. Kemmis and Taggart (1988: 14) state that the action research model is spiral. This research was conducted using 2 cycles, namely Suklis I and cycle II. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. Based on data analysis, it can be described that the results of the first cycle test amounted to 74.89, the results of the second cycle test were 81.72 so that there was an increase of 6.83. The results of the first cycle of observations amounted to 52.21%, the results of the second cycle of observations amounted to 79.99% so that an increase of 27.78%. The overall increase amounted to 34.61 with an average increase of 17.30%. Thus it can be concluded that there is an increase in learning outcomes of class VI students at SD Negeri 1 Depok, Trenggalek Regency, on the material of the electoral process and local elections through the role playing method.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Role Playing Methods*

## Pendahuluan

Bagi para guru/peneliti di kelas VI SD Negeri 1 Depok, Kabupaten Trenggalek, pada materi pemilu dan pilkada banyak hambatan yang dialami. Pembelajaran pemilu ini menuntut siswa harus mengerti, faham dan menguasai materi pemilu dan pilkada. Penguasaan materi siswa kelas VI masih sangat kurang dilihat dari hasil tes pada materi ini. Dari 18 siswa kelas VI hanya 7 siswa yang tuntas belajarnya atau mendapatkan hasil belajar sesuai dengan KKM. Selebihnya masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Sistem pembelajaran di kelas VI ini mengharuskan guru untuk mengubah teknik pembelajaran yang dilakukan selama ini. Dan perkembangan kurikulum yang baru mewajibkan para siswa menjadi siswa yang aktif dan mampu menghadapi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran secara mandiri dengan didampingi oleh guru. Berdasarkan kondisi di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Depok, Kabupaten Trenggalek, pada materi proses

pemilu dan pilkada melalui metode bermain peran ?

Berpijak dari rumusan masalah di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Depok, Kabupaten Trenggalek, pada materi proses pemilu dan pilkada melalui metode bermain peran.

## Metodologi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah:

- (1) Seluruh siswa kelas VI SD Negeri 1 Depok, Kabupaten Trenggalek,
- (2) Guru sebagai peneliti.
- (3) Observer/Kolaborator.

Penelitian ini adalah jenis penelitian penelitian tindakan kelas yang terdapat 2 siklus.

### Siklus I

#### a. Perencanaan

Dalam proses perencanaan yang perlu disiapkan oleh penelitia adalah lembar observasi, LKS, RPP dan soal tes.

#### b. Pelaksanaan

Setelah melakukan tahapan perencanaan, maka tahapan selanjutnya adalah peneliti melaksanakan kegiatan

pembelajaran dan observasi pada tiap tahapannya. sesuai dengan yang ada di RPP.

c. Observasi

Observasi terhadap kegiatan pembelajaran dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Sebagai kolaborator, penulis menunjuk seorang guru untuk mengamati siswa dan mengamati guru serta mencatat hasil pengamatannya dalam lembar observasi siswa.

d. Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap data yang diperoleh hasil observasi siswa dan hasil observasi terhadap guru. Semua bahan temuan yang diperoleh, baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus I, didiskusikan oleh guru selaku peneliti dengan kolaborator. Hal-hal yang sudah baik dipertahankan dan hal-hal yang kurang atau belum baik diperbaiki pada siklus selanjutnya.

## Siklus II

Pada penelitian disiklus II, tahapan-tahapan yang dilakukan sama seperti yang dilaksanakan pada siklus I. Kekurangan yang terdapat pada siklus 1 akan di perbaiki di dalam siklus II. Adapun data dalam penelitian ini diperoleh menggunakan teknik tes dan non tes.

Persentase dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase

f = Frekuensi

N = Number of cases (Anas Sudijono, 2003:40)

Dari hasil nilai siswa kemudian dibandingkan antara siklus 1 dan siklus 2, sehingga bisa diperoleh persentase peningkatan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal di dalam LKS.

Pemrosesan data yang di dapatkan kemudian di analisis dengan menggunakan Teknik kualitatif. Data kualitatif ini berupa data observasi. Analisis dilakukan dengan cara memadukan perolehan data secara keseluruhan.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah : (1) Siswa dikatakan tidak tuntas bila nilai yang dicapai siswa  $\leq 75$ . (2) Siswa dikatakan tuntas bila nilai yang dicapai siswa  $\geq 75$ . (3) Secara klasikal, siswa dikatakan tuntas apabila siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  sebesar 80 % dari jumlah siswa. (4) Secara klasikal, aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila 60 % dari jumlah siswa mampu melakukan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan baik, khususnya pada materi proses pemilu dan pilkada.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar dan motivasi selama pembelajaran akhir dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar dan motivasi siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada konsep proses pemilu dan pilkada melalui metode bermain peran hingga mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

### Hasil Tes

Setelah dilakukan kegiatan pada Siklus I dan Siklus II ternyata

ada peningkatan hasil belajar telah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Apabila nilai pada pratindakan, Siklus I, dan Siklus II dimasukkan dalam tabel ketuntasan belajar maka hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut

**Tabel 1 Peningkatan Hasil Belajar**

N o	Instru men	Sikl us I	Sikl us II	Peningk atan
1	Tes	74, 89	81, 72	6,83
2	Observ asi	52, 21	79, 99	27,78
<b>Jumlah</b>				<b>34,61</b>
<b>Rata-rata</b>				<b>17,30</b>

Dari tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa hasil tes siklus I sebesar 74,89, hasil tes siklus II sebesar 81,72 sehingga terjadi peningkatan sebesar 6,83. Hasil observasi siklus I sebesar 52,21 % hasil observasi siklus II sebesar 79,99 % sehingga terjadi peningkatan sebesar 27,78 %. Jumlah peningkatan secara keseluruhan sebesar 34,61

dengan rata-rata peningkatan sebesar 17,30 %.

### Simpulan

Dari hasil pembahasan dapat dideskripsikan bahwa hasil tes siklus I sebesar 74,89, hasil tes siklus II sebesar 81,72 sehingga terjadi peningkatan sebesar 6,83. Hasil observasi siklus I sebesar 52,21 % hasil observasi siklus II sebesar 79,99 % sehingga terjadi peningkatan sebesar 27,78 %. Jumlah peningkatan secara keseluruhan sebesar 34,61 dengan rata-rata peningkatan sebesar 17,30 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Depok, Kabupaten Trenggalek, pada materi proses pemilu dan pilkada melalui metode bermain peran.

### Daftar Pustaka

Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Gunarti, dkk. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya

Hudojo, Herman. 2002. *Representasi Berbasis Masalah*. Makalah disampaikan pada konferensi nasional Pendidikan Kewarganegaraan XI. Um: 22-25 Juli.

Johnson, D.w dan Johnson, R.T. 1994. *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning, 4<sup>th</sup> edition*. Massachussets: Allyn and Bacon Publishers.

Kartini. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Bandung : Universitas Terbuka

Kholili. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Mudah dan Berkualitas*. Trenggalek : SMA Negeri Karang.

Masitoh dkk. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka

Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta

Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Nurhadi. 2004. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rachmawati. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan 6 Untuk Kelas IV SD MI*. Pusat Perbukuan:

- Departemen Pendidikan Nasional.
- Slavin dan Kauchak. 1998. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice. Second Edition.* Massachussets: Allyn and Bacon Publishers
- Slavin. 1997. *Educational Psychology theory: theory and Practice.* 5<sup>th</sup> edition. Massachussets: Allyn and Bacon Publishers.
- Solehuddin, 2000. *Metode Penelitian.* Jakarta : Kecana Predana Media Group
- Stone. 1990. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas.* Jakarta: Grasindo.
- Sudijono, Anas.2003. *Pengantar Statistik Pendidikan.*Jakarta:PT Raja grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2004. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Susilawati, Rena. 2009. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak.* Skripsi. Program Studi PGPAUD UPI. Tidak diterbitkan.
- Syaiful S, 2005. *Pembelajaran Kooperatif, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.*
- Werdini, P, Ambar. 2010. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Taman Kanak-kanak.* Skripsi. Tidak diterbitkan. Bandung : PG PAUD FIP.