IMPLEMENTASI PENDIIDIKAN KARAKTER YANG MENGACU PADA NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yulmawati T. Moonty[1], Rauf Hatu[2], Sukarman Kamuli[3]

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Jenderal Sudirman, Kel. Wumialo, Kota Tengah Gorontalo, Indonesia 96128

Email: yulmawatimoonty@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to increase the interest and learning outcomes of social studies for fifth grade students through the implementation of the role-playing method at SDN No 08 Kota Barat Gorontalo City. The research method used is classroom action research consists of planning, action, observation and reflection stages. Data collection techniques in this study used observation sheets, questionnaires and learning outcomes tests. Based on the results of the study, students' learning interest was low in the social studies subjects in the first cycle, in which only 12 students who scored 70 with a percentage of 67%, then in the second cycle students who obtained high interest in learning were 14 students who got a score of 70 with a percentage of 78%. While student learning outcomes in the first cycle reached 56% and increased in the second cycle to 72.2%, or an increase of 16.2%.

Keywords*: Role Playing, Interest*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V Melalui Implementasi Metode Bermain Peran Di SDN No 08 Kota Barat Kota Gorontalo. Metode Penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, angket dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian, dengan

mengimplementasikan metode bermain peran diperoleh minat belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPS diatas pada siklus I yakni hanya 12 siswa yang memperoleh skor 70 dengan persentase sebesar 67%, kemudian pada siklus II siswa yang memperoleh minat belajar yang tinggi yakni 14 siswa yang memperoleh skor 70 dengan persentase sebesar 78%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 56% dan meningkat pada siklus II menjadi 72,2%, atau terjadi peningkatan sebesar 16,2%.

Kata Kunci: *Bermain Peran, Minat*

PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu hal terpenting untuk memajukan bangsa dan negara yang mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang seutuhnya serta mampu mengembangkan potensi dirinya. Sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan menetapkan judul "Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research (CAR) yang dilakukan secara kolaboratif artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan Siklus I

Penelitian tindakan siklus I dilaksanankan dalam 2x pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Materi yang diajarkan adalah menjelang proklamasi

Berikut deskripsi tindakan siklus I pertemuan I dan pertemuan II

a. Tahap Perencanaan

Semua tindakan dalam siklus I akan dipaparkan ke dalam Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun peneliti bersama kolaborator. Selain menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, peneliti dan kolaborator juga menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa skenario peran yang akan diperankan oleh setiap kelompok.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I dan pertemuan II dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dalam RPP, dimana dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan.

c. Tahap Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi terhadap hasil pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Ada beberapa siswa yang belum memahami tahapan-tahapan metode bermain peran (role playing)
2. Siswa kurang mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan dalam bermain peran (role playing)
3. Siswa masih malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama, serta komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Waktu yang digunaka siswa dalam menghafal naskah terbatas, sehingga masih ada beberapa siswa dalam kelompok lupa dialognya.

Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Materi yang diajarkan pada pertmuan I adalah tentang gaya gravitasi dan pertemuan II materi yang diajarkan adalah gaya gesekan dengan masing-masing alokasi waktu 2x35 menit pada tiap pertemuan. Adapun tahap tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan siklus II, peneliti menyiapkan instrument penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivtias guru dan siswa, lembar angket untuk mengukur minat siswa, tes berupa soal untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I dan pertemuan II

dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dalam RPP, dimana dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan. Secara umum peneliti sekaligus sebagai guru telah melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP yang disusun oleh peneliti bersama kolaborator.

c. Tahap Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi terhadap hasil pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan hasil refleksi dapat dikatakan hampir semua langkah yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana. Pada siklus II, permasalahan yang muncul pada siklus I dapat teratasi. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas juga telah mencapai indikator keberhasilan yakni 72,2 % dengan peningkatan sebesar 162% dan telah melebihi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu ≥ 70% siswa tuntas. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini tidak dilanjutkan lagi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dicapai dengan mengimplementasikan metode bermain peran. Hal ini terlihat dari siklus I yang menunjukkan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPS rendah, hal ini disebabkan karena materi yang dijelaskan kurang menarik bagi siswa, selain itu langkah-langkah metode bermain peran belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Kemudian pada siklus II meningkat atau memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan
2. Hasil belajar siswa capaian siklus I hanya 56%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 72,2% dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah di tetapkan yakni minimal hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 70%..

Peningkatan pembelajaran dengan mengimplementasikan metode bermain peran dilakukan secara bertahap pada setiap siklusnya. Selama proses pembelajaran disetiap siklusnya, faktor yang turut menentukan adalah implementasi dari metode bermain peran. Hal ini disebabkan metode tersebut menarik perhatian siswa, karena siswa dalam proses pembelajaran memerankan tokoh dalam materi ajar yang diharapkan nantinya siswa dapat menerima dan menyerap materi yang diberikan oleh guru

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS sebaiknya dapat mengimplementasikan metode yang cocok pada proses pembelajaran yakni dengan metode bermain peran disetiap siklusnya.
2. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II sebaiknya harus menjadi acuan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajan dengan mengimplementasikan metode bermain peran sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Islam

Arikunto, S. 2009. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta

Burhan, Elfanany. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Araska

Chaplin, J.P, 2004. Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Daryanto. 2011. Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas.2003. UU NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan. Jakarta: Tim Penulis

Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jakarta: Tim Penulis.

Dimyati,& Mudjiono 2006. Belajar dan Pembelajaran.Jakarta: Rineka Cipta

Djalil,2006. Psikologi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah S.B, 2008. Psikologi Belajar. Jakarta: Asdi Maliasatya

Djamarah, S.B. 2008. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

Masitoh dkk.2010. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. Salatiga

Mardapi, D.2008. Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Non Tes. Yogyakarta:Mitra Cendekia Press

Miftahul, A'la. 2011. Quantum Teaching. Yogyakarta: Diva Press.

Muhibbin, Syah. 2008. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya

Mujinem,dkk. 2008. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Purwanto. M. Ngalim (2003). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya

Roestiyah. K.N. 2008. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Rusman. 2011. Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sagala Syaiful. 2011. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Sardiman, 2009. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Surabaya: Rajawali Pers

Sanjaya. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Prenadamedia Group

Sanjaya. 2007. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana

Sapriya. 2012. Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya

Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. Metoda & Teknik Pembelajaran Pertisipatif. Bandung: Falah Production.

Sudjana. 2009. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung:Sinar Baru Algensindo

Sulhan N, 2006. Pembangunan Karakter Pada Anak, Surabaya, Surabaya Intelektual Club.

Supardi. 2011. Dasar-Dasar Ilmu Sosial. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kencana Group

Uno, B. Hamzah. 2010. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar

Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, Hamzah, dkk. 2011. Menjadi Peneliti PTK yang Profesional. Jakarta: Bumi Aksara

Winaraputra, Udin, S. 2009. Materi dan Pembelajarn PKn SD. Jakarta: Universitas Terbuka

Winkel. 2004. Bimbingan dan Penyuluhan. Jakarta: Gramedia