UPAYA PENINGKATAN KETRAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN MELALUI METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS 2 SD NEGERI BRINGIN 3 KABUPATEN SEMARANG

Rizkika Amatullah Zahra, Stefanus C Relmasira, Janelle Lee Juneau
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

ABSTRAK: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan soal evaluasi pada setiap akhir siklus. Data ketrampilan berpikir kritis didapat dengan menjumlah semua skor dalam 5 indikator dan membaginya dengan jumlah skor maksimal kemudian dikalikan 100 dengan perolehan skor 49 dengan kriteria cukup kritis pada siklus I dan mengalami peningkatan perolehan skor menjadi 63 dengan kriteria kritis pada siklus II. Dari presentase ketuntasan hasil belajar 11% pada pra siklus meningkat menjadi 66,7% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 83% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: ketrampilan berpikir kritis, hasil belajar, bermain peran, PKn.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu pendidikan yang penting dan dibutuhkan siswa untuk membentuk watak dan tingkah laku manusia sebagai warga negara Indonesia. Tujuan PKn pada dasarnya adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu mendukung keberlangsungan bangsa dan negara (Ubaidillah, 2008). Dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan Depdiknas tahun 2006 dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil,dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006). Salah satu tujuan mata pelajaran PKn adalah membuat peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Menurut Fisher (2007) berpikir kritis adalah interpretasi dan evaluasi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi dan argumentasi. Dalam berpikir kritis siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami materi yang disampaikan dan siswa juga dapat memecahkan permasalahan serta mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas SDN Bringin 3 yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa hal diantaranya: 1) Kegiatan pembelajaran yang terlihat satu arah dan berpusat pada guru, 2) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru menggunakan satu metode yaitu metode ceramah dan belum mengembangkan metode lain yang lebih mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, 3) Dilihat dari cara siswa mengerjakan soal, siswa masih kesulitan dalam menganalisis dan memecahkan masalah yang ada dalam soal yang menjadikan ketrampilan berpikir kritis siswa belum dalam taraf yang kritis, 4) Hasil belajar siswa yang kurang, dibuktikan dengan ketuntasan nilai siswa dalam tes terakhir yang masih rendah yaitu 11%. Dampak dari permasalahan tersebut adalah kurangnya ketrampilan berpikir kritis siswa terhadap materi yang ada yang menjadikan hasil belajar PKn siswa rendah.

Tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas 2 SDN Bringin 3 adalah tindakan dengan metode yang tepat untuk mata pelajaran PKn yang akan mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Widodo (2012) metode khusus untuk PKn antara lain simulasi, role playing atau bermain peran, sosiodrama, dan partisipatorik. Kemudian menurut Tatiek (2006) salah satu tujuan dari bermain peran adalah melatih ketrampilan-ketrampilan tertentu melalui keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran. Melalui tindakan dengan penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siwa dalam memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan flektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan (Norris &

Ennis,2009). Sedangkan menurut Fisher (2009) berpikir kritis adalah interpretasi dan evaluasi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi dan argumentasi.

Keterampilan berpikir kritis menurut Hernawan (2018) diidentifikasi menjadi lima kategori, yaitu: 1). Klarifikasi dasar, 2). Dukungan dasar, 3). Menyimpulkan, 4). Klarifikasi tingkat lanjut, 5). Strategi dan taktik. Dalam pengembangan kategori-kategori tersebut telah dijabarkan kedalam indikator-indikator. Berikut indikator-indikator ketrampilan berpikir kritis yang telah dijabarkan: 1). Melakukan klarifikasi dasar, 2). Menilai dukungan dasar, 3).membuat kesimpulan, 4).melakukan klarifikasi tingkat lanjut, 5).menerapkan strategi dan taktik dalam menyelesaikan masalah.

Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Hasil belajar diperoleh jika terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menajdi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya (Marsiyanti,2015).

Mata Pelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintah, konstitusi, lembaga-lembaga, demokrasi, rule of law, HAM (Hak Asasi Manusia), hak dan kewajiban warga negara, serta proses demokrasi (Sulasmono, 2010). Menurut Bakry (2011) pendidikan kewarganegaraan (PKn) bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara serta berjiwa demokratis yang berkeadaban.

Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dimana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku atau peran tertentu sebagaimana terjadi dalam kehidupan masyarakat (Fathurrohman & Wuryandani, 2012). Sedangkan menurut Tukiran (2012) bermain peran adalah metode mengajar yang mendramatisasikan sesuatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Menurut Tatiek (2006) bermain peran dapat digunakan sebagai: 1). Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi dan kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya, 2). Media pengajaran melalui proses modeling anggota dapat lebih efektif melalui keterampilan-keterampilan antar pribadi dengan mengamati berbagai cara dalam memecahkan masalah, 3). Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu melalui keterlibatan secara aktif dalam porses bermain peran.

Langkah-langkah Bermain Peran

Menurut Sanjaya (2006) dalam melaksanakan metode bermain peran terdapat 3 langkah yang harus diperhatikan agar mendapat hasil terbaik, yaitu: 1). Persiapan yang meliputi menentukan topik atau masalah serta tujuan yang akan dicapai, memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, dan menetapkan pemain yang akan dilibatkan. 2). Pelaksanaan yang meliputi memulai kegiatan, membimbing siswa yang tidak terlibat, memberikan bantuan pada pemain yang kesulitan, dan menghentikan bermain peran ketika hendak mencapai puncak untuk merangsang siswa lain dalam menyelesaikan masalah yang diperankan. 3). Penutup yang meliputi melakukan diskusi dan mendorong siswa untuk memberikan kritik dan saran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tampubolon (2014) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik/calon pendidik dikelasnya sendiri secara kolaboratif/partisipasif untuk memperbaiki kinerja pendidik menyangkut kualitas proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek akademik maupun non akademik, melalui tindakan reflektif berbentuk siklus (daur ulang). Penelitian ini menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Subjek, Waktu, dan Tempat Peneltian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Bringin 3 yang berjumlah 18 orang siswa dengan siswa laki-laki 12 orang siswa dan siswa perempuan 6 siswa. Penelitian ini dilakukan selama bulan Juli sampai Agustus tahun 2018 di SDN Bringin 3 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang.

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, teknik pengumpulan data yang digunakann oleh peneliti adalah teknik tes dan non tes. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukannya tindakan menggunakan metode bermain peran. Teknik tes digunakan di setiap akhir siklus, baik siklus I maupun siklus II. Berdasarkan tes tersebut maka diperoleh data kuantitatif hasil belajar siswa yang akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Teknik non tes digunakan selama proses siklus I maupun siklus II berlangsung. Teknik non tes berupa lembar observasi guru dan siswa yang dilakukan oleh observer. Dari teknik non tes akan didapatkan hasil kualitatif.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa deskripsi kuantitatif. Data diperoleh dari lembar observasi guru dan siswa yang berupa penjelasan atau keterangan berbentuk angka-angka selama dilangsungkannya siklus I dan siklus II. Kemudian data tersebut diolah dan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan setelah dilakukan siklus I dan siklus II. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini berupa: 1). data hasil observasi kegiatan guru, 2). data hasil observasi ketrampilan berpikir kritis siswa, 3). data hasil tes evaluasi siswa dalam siklus I dan siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan siswa yang mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Bringin 3, ditemukan data kondisi awal berupa: 1) pembelajaran yang terlihat satu arah dan berpusat pada guru, 2) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru menggunakan satu metode yaitu metode ceramah dan belum mengembangkan metode lain yang lebih mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, 3) dilihat dari cara siswa mengerjakan soal, siswa masih kesulitan dalam menganalisis dan memecahkan masalah yang ada dalam soal yang menjadikan ketrampilan berpikir kritis siswa belum dalam taraf yang cukup kritis atau kritis, 4) hasil belajar siswa yang kurang, dibuktikan dengan ketuntasan nilai siswa dalam tes terakhir yang masih rendah yaitu 11%. Presentase tersebut masih jauh dari indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian yang menggunakan metode bermain peran ini diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Kegiatan perencanaan dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, baik pada pertemuan 1,2, maupun 3 guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan memimpin doa bersama serta mengecek absensi siswa. Dilanjutkan dengan kegiatan apresepsi tentang materi yang akan diajarkan, kemudian menjelaskan tentang KD dan tujuan yang akan dicapai pada setiap pertemuan. Guru juga menjelaskan tentang peraturan yang ada dikelas yaitu mengangkat tangan sebelum bertanya ataupun mengungkapkan pendapat.

Kemudian guru mulai menyampaikan materi dengan memberikan beberapa contoh gambar kepada siswa. Siswa diajak berdiskusi mengenai kegiatan yang ada digambar apakah sudah mencerminkan hidup rukun atau belum untuk selanjutnya siswa diajak menyimpulkan definisi dari hidup rukun dan menyebutkan contoh lain dari hidup rukun yang ada dilingkungan sekitar siswa. Selanjutnya guru mulai menjelaskan tentang kegiatan bermain peran, gambaran tentang peran yang akan dimainkan dan tujuan yang akan dicapai dalam bermain peran. Kemudian guru memilih dan menetapkan siswa yang akan bermain peran dan membimbing siswa yang tidak bermain peran agar tetap memperhatikan. Guru juga berperan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menjalankan peran mereka. Saat bermain peran akan mencapai klimaks, guru menghentikan kegiatan bermain peran untuk kemudian meminta siswa untuk berdiskusi tentang jalannya kegiatan bermain peran serta mengajak siswa untuk mengevaluasi materi yang diperankan apakah sudah sesuai dengan hidup rukun? Jika belum siswa diajak untuk memberikan saran bagaimana seharusnya yang dilakukan pemain agar dapat sesuai dengan hidup rukun. Kemudian diakhir pembelajaran, guru bersama dengan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran setiap harinya. Pada hari ketiga, kegiatan inti pembelajaran dijadikan evaluasi dengan mengerjakan tes tertulis.

Setelah dilaksanakannya siklus I, diadakan refleksi tentang kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama siklus I melalui hasil observasi kegiatan guru yang dilakukan oleh observer. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan solusi dari kekurangan selama siklus I dan memperbaikinya di siklus II. Adapun kekurangan-kekurangan pada siklus I adalah sebagai berikut: 1). Kurangnya

manajemen waktu guru, sehingga pada pertemuan ketiga, ada satu tahap yang harus terlewati yaitu membahas soal yang dirasa sulit untuk siswa, 2). Masih terdapat siswa yang tidak mematuhi aturan yang berlaku didalam kelas, seperti berjalan saat ada siswa lain yang sedang didepan kelas, 3). Ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 66,7% siswa yang tuntas meningkat dibandingkan dengan ketuntasan belajar siswa sebelum diadakan tindakan yaitu 11%. Namun, hasil belajar siswa siklus I belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu 75% siswa tuntas sehingga perlu diadakan siklus II.

Demikian juga hasil dari berpikir kritis belum sesuai dengan indikator yang diinginkan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Siklus I

No	Indikator	Siklus I	Kategori
1	Menganalisis definisi	40	Kurang kritis
2	Menilai perilaku yang sudah/belum tercermin dalam sikap seseorang.	61	Kritis
3	Menyimpulkan pentingnya sebuah sikap dalam kehidupan sehari-hari.	42	Cukup kritis
4	Mengidentifikasi contoh perilaku seseorang dan membandingkan perilaku yang bertolak belakang.	64	Kritis
5	Mengevaluasi dengan memberi saran	38	Kurang kritis
Rata-rata keseluruhan		**49**	**Cukup kritis**

Siklus II

Setelah menganalisa hasil siklus I, diperoleh beberapa solusi yang digunakan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus II adalah: 1). Memperbaiki manajemen waktu guru dengan menetapkan waktu dalam mengerjakan soal evaluasi dan tetap meminta lembar kerja siswa saat waktu sudah habis. 2). Memperbaiki aturan yang ada dengan mengajak siswa untuk berdiskusi aturan yang harus dilaksanakan selama pembelajaran berserta dengan hukuman jika melanggar. 3). Memperbaiki hasil belajar siswa dengan meneruskan ke siklus II guna mendapatkan hasil belajar yang memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan solusi yang sudah ada, maka dilakukan perubahan dalam pelaksanaan siklus II tetapi masih dengan sintak pembelajaran yang sama dengan siklus I.

Dengan memberikan motivasi lebih kepada siswa, siswa lebih aktif menjawab selama diskusi berlangsung. Siswa juga lebih aktif dalam menganalisis definisi saling berbagi dan tolong menolong. Siswa dapat menjelaskan definisi tolong menolong dengan kata-kata mereka sendiri serta mampu menyimpulkan alasan mengapa saling berbagi dan tolong menolong penting bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mengidentifikasi contoh perilaku saling berbagi dan tolong menolong serta membandingkan perilaku yang bertolak belakang untuk menilai perilaku yang sudah/belum sesuai. Dengan saling berbagi siswa terlihat lebih tertib dalam menyampaikan pendapatnya karena telah dilakukan perbaikan aturan kelas dalam siklus II. Siswa juga mulai berani melakukan evaluasi terhadap materi bermain peran maupun jalannya bermain peran seperti sikap apa yang seharusnya dilakukan pemeran agar sesuai dengan perilaku saling berbagi dan tolong menolong. Bahkan beberapa siswa mampu untuk memberikan saran kepada temannya yang melakukan kegiatan bermain peran. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II yaitu 83% meningkat dari siklus I sebesar 66,7%. Sedang ketrampilan berpikir kritis mengalami peningkatan menjadi 63 dengan kategori kritis.

Data ketrampilan berpikir kritis siswa diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh observer dalam lembar kegiatan berpikir kritis siswa. Lembar observasi tersebut terdiri dari 5 indikator yang didapat dari beberapa ahli yaitu: 1) menganalisis definisi, 2) menilai perilaku yang sudah/belum tercermin dalam sikap seseorang, 3) menyimpulkan pentingnya sebuah sikap dalam kehidupan sehari-hari, 4) mengidentifikasi contoh perilaku seesorang dan membandingkan perilaku yang bertolak belakang, dan 5) mengevaluasi dengan memberikan saran. Data diperoleh dari jumlah skor indikator ketrampilan berpikir kritis dibagi dengan jumlah skor maksimal kemudian dikali 100. Berikut tabel ketrampilan berpikir kritis siswa.

Tabel 2 : Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Siklus II

No	Indikator	Siklus II	Ketegori
1	Menganalisis definisi	57	Cukup kritis
2	Menilai perilaku yang sudah/belum tercermin dalam sikap seseorang.	75	Kritis
3	Menyimpulkan pentingnya sebuah	61	Kritis

	sikap dalam kehidupan sehari-hari.		
4	Mengidentifikasi contoh perilaku seseorang dan membandingkan perilaku yang bertolak belakang.	72	Kritis
5	Mengevaluasi dengan memberi saran	50	Cukup kritis
Rata-rata keseluruhan		**63**	**Kritis**

Pembahasan

Di bawah ini disajikan hasil berpikir kritis dari siklus I dan II secara keseluruhan.

Tabel 3: Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I	Kategori	Siklus II	Ketegori
1	Menganalisis definisi	40	Kurang kritis	57	Cukup kritis
2	Menilai perilaku yang sudah/belum tercermin dalam sikap seseorang.	61	Kritis	75	Kritis
3	Menyimpulkan pentingnya sebuah sikap dalam kehidupan sehari-hari.	42	Cukup kritis	61	Kritis
4	Mengidentifikasi contoh perilaku seseorang dan membandingkan perilaku yang bertolak belakang.	64	Kritis	72	Kritis
5	Mengevaluasi dengan memberi saran	38	Kurang kritis	50	Cukup kritis
Rata-rata keseluruhan		**49**	**Cukup kritis**	**63**	**Kritis**

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada indikator menganalisis definisi yang semula pada siklus I sebesar 40 dengan kategori kurang kritis menjadi 57 dengan kategori cukup kritis pada siklus II. Pada indikator kedua yaitu menilai perilaku yang sudah/belum tercermin dalam sikap seseorang juga mengalami peningkatan dari skor 61 menjasi 75 dengan kategori kritis. Pada indikator'menyimpulkan pentingnya sebuah sikap dalam kehidupan sehari-hari' terjadi peningkatan dari skor 42 dengan kategori cukup kritis pada siklus I menjadi 61 dengan kategori kritis pada siklus II. Pada indikator selanjutnya yaitu 'mengidentifikasi contoh perilaku seseorang dan membandingkan perilaku yang bertolak belakang' juga ada peningkatan dari skor 64 pada siklus I menjadi 72 pada siklus II dengan kategori tetap yaitu kritis. Pada indikator terakhir 'mengevaluasi dengan memberi saran' terdapat peningkatan dari skor 38 dengan kategori kurang kritis di siklus I menjadi 50 dengan kategori cukup kritis pada siklus II. Secara jumlah keseluruhan, rata-rata skor tiap indikator juga mengalami peningkatan dari skor 49 dengan kategori cukup kritis pada siklus I menjadi skor 63 dengan kategori kritis pada siklus II.

Adapun ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai evaluasi siswa pada setiap akhir siklus dan data ketuntasan hasil belajar siswa pra siklus diperoleh dari nilai tes sebelum dilakukannya tindakan kelas. Berikut perbandingan ketuntasan siswa dalam pra siklus, siklus I dan siklus II.

Perbandingan Hasil Belajar PKn Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II SD Negeri Bringin 3

No	Ketuntasan Belajar	KKM	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
			F	%	F	%	F	%
1	Tuntas	≥75	2	11%	12	66,7 %	15	83,3 %
2	Tidak Tuntas	<75	16	89%	6	33,3 %	3	16,7 %
Total			18	100 %	18	100%	18	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas 2 sebelum dilakukannya tindakan terdapat 2 siswa atau 11% siswa yang dinyatakan tuntas dan terdapat 16 siswa atau 89% siswa yang dinyatakan belum tuntas. Kemudian setelah dilakukannya tindakan, hasil belajar siswa kelas 2 SDN Bringin 3 mengalami peningkatan dengan 12 siswa atau 66,7% siswa tuntas dan 6 siswa atau 33,3% siswa belum dinyatakan tuntas.Setelah dilakukannya siklus II, terdapat 15 orang siswa atau 83,3% siswa dinyatakan tuntas dan terdapat 3 orang siswa atau 16,7% siswa dinyatakan belum tuntas.

Berdasarkan analisis data yang sudah tersaji pada data hasil penelitian diketahui bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Bringin 3 pada mata pelajaran PKn. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai PKn pada pra siklus, siklus I daan II

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran PKn dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Bringin 3. Peningkatan ketrampilan berpikir kritis siswa ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menganalisis dan memecahkan soal yang diberikan, maka hasil belajar siswa juga meningkat.

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: 1) karena keterbatasan penelitian, untuk penelitian lanjut diharapkan adanya pengembangan materi dalam bermain peran, 2) saran untuk penerapan hasil penelitian, hasil penelitian dapat diterapkan untuk sekolah yang mempunyai karakteristik sama dengan sekolah yang diteliti untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan hasil belajar PKn siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Bakry, N. (2011). pendidikan kewarganegaraan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Faturrohman, Wuryandani Wuri. (2011). Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Nuha Litera.

Fisher, A. (2009). Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar. Erlangga.

hernawan, a. (2018). *Pengembangan Instrumen Asesmen.* digilib unila .

Indriani, M. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Menggunakan Model Active Learning Tipe Role Reversal Question pada Siswa Kelas v SDN Minomartani 6 Sleman Yogyakarta*. Lumbung Pustaka UNY , 14.

Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Bandung: Kencana.

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Rienka Cipta.

sulasmono. (2010). pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. salatiga: tisara grafika.

tatiek. (2006). teori dan praktek bimbingan kelompok. malang: universitas negeri malang.

Tukiran. (2012). Metode Penelitian Survei. Jakarta: LP3ES.

widodo, t. (2012). PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI METODE SOSIODRAMA DI KELAS V. scholaria .

Tampubolon, S. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan

Profesi Pendidik Dan Keilmuan. Jakarta: Penerbit Erlangga.