

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN 09 SIMPANG TANJUNG
NAN IV KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

**HUSNAL AIDA
NIM. 09968**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

Nama : Husnal Aida

NIM : 09968

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Drs. M. Fachri Adnan, M.Si.Ph.D
NIP. 19581017 198503 1 001

Pembimbing II

Dra. Hj.Asmaniar Bahar
NIP. 19501001 197603 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd.
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

Nama : **Husnal Aida**

NIM : **09968**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Mei 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Drs. M. Fachri Adnan, M.Si.Ph.D	_____
Sekretaris	: Dra. Hj.Asmaniar Bahar	_____
Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	_____
Anggota	: Dra. Farida. S, M.Si	_____
Anggota	: Dra. Asnidar.A	_____

ABSTRAK

Husnal Aida. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

Berdasarkan pengamatan peneliti hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok, masih belum maksimal. Hal ini disebabkan karena guru mengajarkan PKn masih dengan cara konvensional, pembelajaran terfokus pada guru sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan mendapatkan informasi tentang peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dua siklus yang terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada masing-masing siklus. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari lembaran pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I rata-rata 71, sedangkan penilaian pada aspek guru siklus I yaitu 70,5, sedangkan pengamatan pada aspek siswa siklus I yaitu 68. Sedangkan siklus II sudah terjadi peningkatan yang mana penilaian terhadap lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 87, sedangkan pada aspek guru juga terjadi peningkatan 86, sedangkan penilaian pada aspek siswa juga terjadi peningkatan yaitu 81. Dilihat dari hasil belajar siswa nilai rata-rata siswa siklus I 67, dengan persentase keberhasilan 31 %. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 76, dengan persentase ketuntasan siswa 88%. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dapat meningkat dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dengan segala keterbatasan dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ” Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNP dan, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNP yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd, dan Dra Asmaniar Bahar selaku ketua dan sekretaris UPP III Bandar Buat yang telah memberikan kemudahan pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. M. Fachri Adnan, M.Si .Ph.D dan Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu dan banyak memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku dosen penguji I, Ibu Dra. Farida S, M.Si selaku dosen penguji II dan Ibu Dra. Asnidar selaku dosen penguji III yang telah banyak memberikan masukan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Maiharti, A.Ma Pd selaku Kepala SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok beserta wakil kepala sekolah, guru-guru dan siswa yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Suami tercinta Jarnedi dan anak-anakku (Septia Wahyu Utami, Gillang Muzabi Fatah) tersayang yang selalu setia memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.....

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis mengharapkan saran yang membangun dari pembaca demi penyempurnaan skripsi yang penulis susun ini.

Terakhir, penulis berharap semoga skripsi yang penulis susun ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Padang, Maret 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar	8
2. Pembelajaran PKn	9
3. Metode Bermain Peran	11
4. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn	14
B. Kerangka Teori.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	19
1. Tempat Penelitian	19
2. Subjek Penelitian	19
3. Waktu dan Lama Penelitian	19
B. Rancangan Penelitian	20
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
2. Alur Penelitian	21
3. Prosedur Penelitian	23

C. Data dan Sumber Data.....	26
1. Data Penelitian.....	26
2. Sumber Data	26
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	27
E. Instrumen Penelitian	28
F. Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	31
1. Siklus I.....	31
a. Pertemuan I Siklus I	31
b. Pertemuan II Siklus I.....	45
2. Siklus II	62
a. Pertemuan I Siklus II.....	62
b. Pertemuan II Siklus II	76
B. Pembahasan Hasil.....	90
1. Pembahasan Penelitian Siklus I	91
2. Pembahasan Penelitian Siklus II	92

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	96
B. Saran.....	97

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I ...	98
Lampiran	2	Lembaran Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I.....	103
Lampiran	3	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	105
Lampiran	4.	Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	109
Lampiran	5.	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I .	116
Lampiran	6	Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	123
Lampiran	7	Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	125
Lampiran	8	Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	128
Lampiran	9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II..	130
Lampiran	10	Lembaran Kerja Siswa (2).....	134
Lampiran	11	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	135
Lampiran	12	Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II.....	138
Lampiran	13	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	143
Lampiran	14	Hasil Penilaian Kognitif Siklus I.....	150
Lampiran	15	Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	152
Lampiran	16	Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II	155
Lampiran	17	Rekapitulasi Nilai Siklus I	157
Lampiran	18	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.	158
Lampiran	19	Lembaran Kerja Siswa	162
Lampiran	20	Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan I.....	164
Lampiran	21	Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus II Pertemuan I.....	168
Lampiran	22	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus I IPertemuan I	175
Lampiran	23	Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan I	182
Lampiran	24	Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan I.....	184
Lampiran	25	Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan I ...	187
Lampiran	26	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	189
Lampiran	27	Lembaran Kerja Siswa	193
Lampiran	28	Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan II.....	195

Lampiran 29	Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus II Pertemuan II ...	198
Lampiran 30	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan II	205
Lampiran 31	Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan II	212
Lampiran 32	Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II.....	214
Lampiran 33	Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan II..	217
Lampiran 34	Rekapitulasi Nilai Siklus II.....	219

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Selain itu, ditanamkan pula kesadaran bela negara, penghargaan terhadap hak azasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme.

Tujuan mata pelajaran PKn menurut Depdiknas (2006:271) adalah sebagai berikut :

(1) Berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, 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 bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar tercapainya tujuan PKn di atas adalah dengan menggunakan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

(Wina, 2009:147). Dengan demikian keberhasilan guru dalam mengimplementasikan rencana atau strategi pembelajaran yang telah disusun tergantung cara guru menggunakan metode dalam pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi atau rencana pembelajaran menurut Nana (2005:76-91) yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode tugas belajar dan resitasi, metode kerja kelompok, metode demonstrasi dan eksperimen, metode bermain peran, metode problem solving, metode sistem regu (*team teaching*), metode latihan (*drill*), metode karya wisata (*field-trip*) dan metode simulasi. Proses belajar mengajar yang baik hendaknya mempergunakan berbagai jenis metode mengajar secara bergantian satu sama lain atau bersamaan dengan metode lainnya karena masing-masing metode memiliki kelemahan dan keuntungan. Tugas guru adalah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan penulis dalam pembelajaran PKn di SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok, siswa terlihat tidak aktif, jenuh dan bosan dalam belajar. Hal ini dikarenakan guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa adanya variasi metode pembelajaran, apalagi bila materi yang disampaikan tentang penanaman sikap dan nilai-nilai sosial. Guru kurang memberikan kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau ide yang

dipikirkan, dirasakan atau diinginkan seandainya siswa menjadi tokoh atau pribadi yang mereka ceritakan / diperankan. Sehingga tujuan pembelajaran tentang sikap dan nilai-nilai yang harus ditanamkan tidak tercapai dengan optimal karena materi tersebut hanya disampaikan melalui metode ceramah atau tanya jawab tanpa diikuti oleh peragaan langsung oleh siswa dengan bermain peran. Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran PKn, terlihat pada nilai ujian semester mid semester I tahun 2011/2012.

Tabel I. Nilai PKn Mid Semester I Siswa Kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok Tahun Ajaran 2011/2012

No	Nama	Nilai	Ketuntasan KKM 70%	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Lisa Rahma Putri	60	-	√
2	Winda Sari Putri	70	√	-
3	Afri Mardianas	60	-	√
4	Lisah	50	-	√
5	Edo Fernando	80	√	-
6	Pipi Marmala	60	-	√
7	Syaiful Ali	50	-	√
8	Syofri Ramadhan	60	-	√
9	Yogi Saputra	60	-	√
10	Dihla Okta Diani	60	-	√
11	Jusra Rama Danil	50	-	√
12	Yoga Andi Nofemrizal	60	-	√
13	Ardila Terepani	70	√	-
14	Ayu Fitri Liza	80	√	-
15	Adek Sumbara	60	-	√
16	Dila Putri	90	√	-
17	Harman Dayona	60	-	√
18	Irfan Tober Surahmad	60	-	√
19	Lasmi Ramadani	80	√	-
20	Muhamad Arif	50	-	√
21	Meiyora Novel Liza	80	√	-
22	Nasriadi	40	-	√
23	Roni Syaputra	70	√	-
24	Shibel Fernando	80	√	-
25	Siska Afrida Yeni	70	√	-
26	Syafri Rahmad	60	-	√
Jumlah		1670	10	16
Rata-rata		64,2	39	61

Sumber : Guru mata pelajaran PKn Kelas V tahun ajaran 2011/2012

Berdasarkan tabel di atas, ternyata nilai rata-rata pembelajaran PKn adalah 64,2 jadi dibawah KKM yang ditetapkan 70. Berarti nilai PKn dibawah KKM.

Salah satu metode yang dapat membina hubungan sosial siswa, baik di dalam kelas maupun di lingkungan masyarakat, adalah penggunaan metode

bermain peran. Metode ini dapat digunakan menurut Abu (2005:82) bila : (1) Keterangan secara lisan tidak dapat menerangkan pengertian yang dimaksud, (2) Memberikan gambaran mengenai bagaimana orang bertingkah laku dalam situasi sosial tertentu, (3) Memberikan kesempatan untuk menilai atau memberikan pandangan mengenai suatu tingkah laku sosial menurut pandangan masing-masing, (4) Belajar menghayati sendiri keadaan seperti keadaan dalam situasi sosial yang diperankan, (5) Memberikan kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapat sendiri mengenai suatu situasi sosial tertentu dengan mendramatisasikannya, (6) Memberikan gambaran mengenai bagaimana seharusnya seseorang bertindak dalam suatu situasi sosial tertentu. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat memberikan gambaran atau mendramatisasikan tingkah laku atau pendapat seseorang untuk dinilai dalam menghadapi suatu situasi sosial tertentu.

Metode bermain peran menurut Abu (2005:80) adalah “Suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.” Semua sikap dan tingkah laku yang diperankan hendaknya diungkapkan secara spontan, wajar dan tidak berlebihan. Dengan metode bermain peran siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin memperbaiki proses pembelajaran PKn melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penggunaan

Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang peneliti membuat perumusan masalah secara umum: “Bagaimana Peningkatan Hasil Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok?” Secara khusus rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengembangkan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan di bidang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Bagi siswa, agar lebih meningkatkan hasil belajar dan pemahaman dalam pembelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yaitu kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan pelajaran, serta pendekatan yang digunakan dalam belajar. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku seorang, maka seorang itu telah bisa dikatakan akan berhasil dalam belajar, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Oemar (1994:2): “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.”

Menurut Nana (2005:49) “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup 3 bidang yaitu (1) kognitif (penguasaan intelektual) yang terdiri dari unsur-unsur : pengetahuan hafalan (knowledge), pemahaman (comprehention), penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, evaluasi. (2) afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) (3) psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/perilaku). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dari 3 bidang yaitu kognitif, afektif dan psikomotor serta dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam memecahkan masalah-masalah kehidupan.

2. Pembelajaran PKn

a. Pengertian PKn

PKn merupakan mata pelajaran yang membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik, tahu dan mampu berbuat baik atau secara umum mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Mata pelajaran PKn menurut Depdiknas (2008:271) adalah “Mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. “

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya secara rasional tetapi juga dalam dimensi spiritual, emosional dan sosial. Terampil dalam menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan kemasyarakatan, politik, hubungan sosial dan dalam menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara dengan bercirikan karakter Pancasila dan UUD 1945 yang mengutamakan nilai, moral dan budi pekerti.

b. Tujuan PKn

Mata pelajaran PKn menurut Depdiknas (2008:575) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaran,
- (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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PKn di SD bertujuan untuk menjadikan siswa dapat berfikir kritis, kreatif, bertanggung jawab serta terampil dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam hubungan sosial masyarakat dan bangsa-bangsa lain.

c. Ruang lingkup PKn

Ruang lingkup PKn menurut Depdiknas (2008:575) meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

(1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) Norma, hukum, dan peraturan meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, (3) Hak asasi manusia meliputi : hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional, HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, (4) Kebutuhan warga negara meliputi : hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, (5) Konstitusi negara meliputi : proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi, (6) Kekuasaan dan politik meliputi : pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi

dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, (7) Pancasila meliputi : kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka, (8) Globalisasi meliputi : globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan evaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PKn di SD mempunyai ruang lingkup secara garis besar yaitu (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, (3) Hak Asasi Manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, dan (8) globalisasi

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian metode bermain peran

Metode bermain peran menurut Abu (2005:80) adalah “Suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.” Semua sikap dan tingkah laku yang diperankan hendaknya diungkapkan secara spontan, wajar dan tidak berlebihan. Kemudian menurut Wina (2009:161) metode bermain peran adalah “metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.” Dari kejadian-kejadian tersebut dapat diambil kesimpulan nilai-nilai baik

yang harus dilakukan dan pemecahan masalah yang baik yang harus dikerjakan dalam menghadapi suatu permasalahan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan siswa dalam memerankannya (mendramatisasi) untuk mengajarkan nilai-nilai dan pemecahan suatu masalah. Metode bermain peran (*role playing*) dikenal juga dengan metode sosiodrama, kedua metode ini sering diartikan sama. Metode bermain peran dengan sosiodrama memiliki perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya. Metode sosiodrama tidak menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial.

b. Kelebihan Metode Bermain Peran

Wina (2009:160) menjelaskan beberapa kelebihan metode bermain peran sebagai berikut:

- (1) Memberikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja,
- (2) dapat mengembangkan kreativitas siswa dengan siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang diperankan,
- (3) dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa,
- (4) memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis,
- (5) dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Syaiful (2006:101) kelebihan metode bermain peran sebagai berikut:

(1) Melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan; (2) melatih siswa untuk berinisiatif dan kreatif, (3) dapat memupuk bakat siswa; (4) dapat menumbuhkan kerjasama antar pemain; (5) memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama; (6) dapat membina bahasa lisan siswa menjadi bahasa yang baik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan kelebihan metode bermain peran, dapat memberikan bekal bagi siswa dalam memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang sebenarnya kelak dan dapat melatih inisiatif serta kreatif siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik.

c. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Dalam pelaksanaan metode bermain peran guru harus melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan sistematis. Adapun langkah-langkah tersebut dijelaskan oleh Wina (2009:161) sebagai berikut :
Persiapan simulasi, pelaksanaan simulasi, dan penutup. Lebih lanjut diuraikan sebagai berikut :

1. Persiapan

(a) Guru menentukan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, (b) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, (c) guru menetapkan pemain, peran dan waktu yang disediakan, (d) guru memberikan kesempatan kepada

siswa untuk bertanya tentang pemeranan dalam metode bermain peran.

2. Pelaksanaan

(a) siswa melakukan bermain peran; (b) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, (c) guru hendaknya menghentikan bermain peran pada saat puncak untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan.

3. Penutup

(a) melakukan diskusi baik tentang jalannya maupun materi cerita yang diperankan. Guru harus mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan metode bermain peran, (b) merumuskan kesimpulan.

4. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Menurut Roestiyah NK (2001:91) langkah-langkah metode bermain peran tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode ini bahwa dengan metode bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah

sesuai dengan perannya. Dan siswa lain jadi penonton dengan tugas-tugas lain pula.

- b. Guru harus memilih masalah yang *urgen* atau mendesak yang membutuhkan pemecahan segera, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak, ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- e. Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah bermain peran selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- h. Setelah bermain peran itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah

dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran dapat pula dihentikan apabila sedang menemui jalan buntu.

- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab.

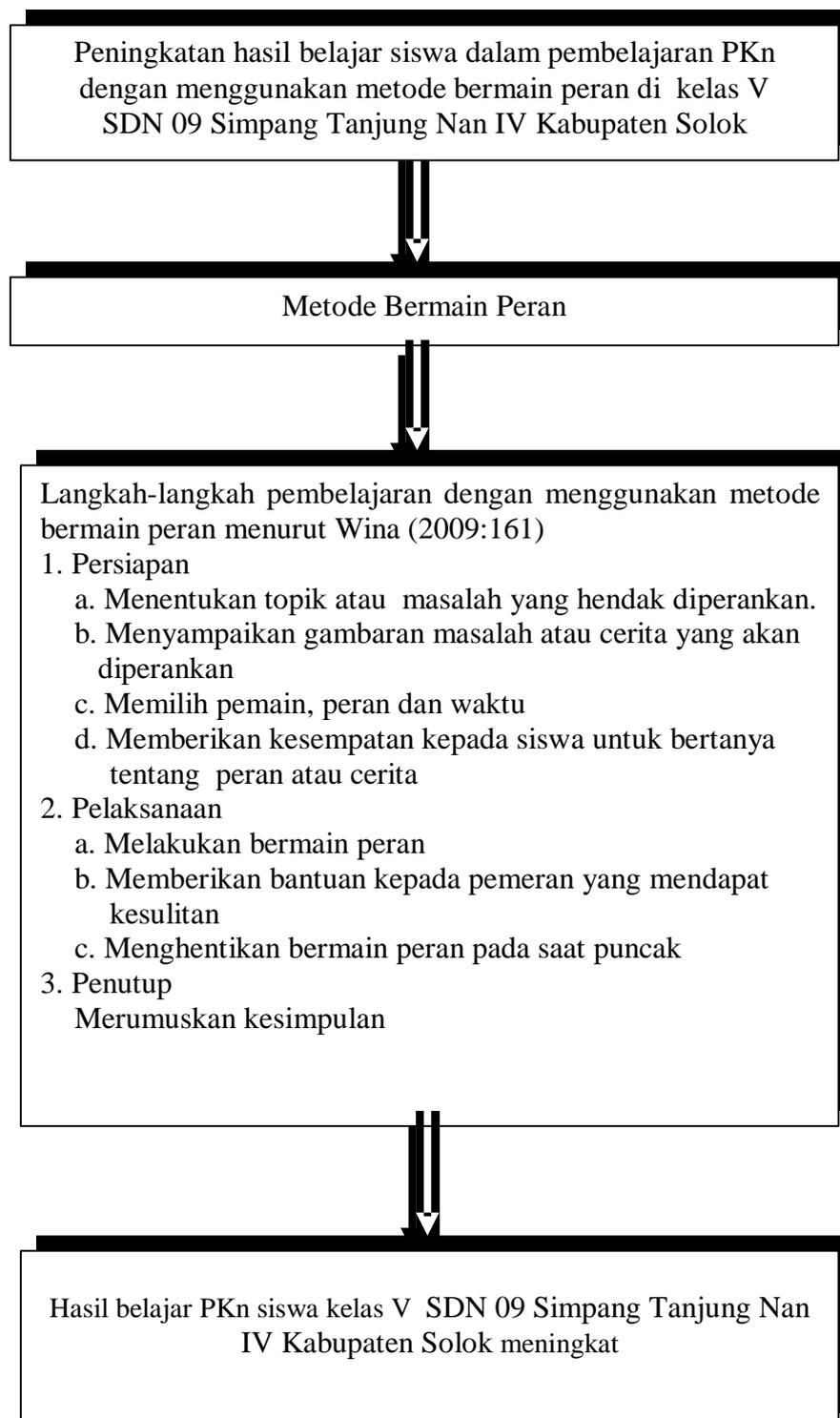
B. Kerangka Teori

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru untuk berinteraksi dalam proses belajar mengajar dan mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan menggunakan metode pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Metode pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran PKn. Dalam pembelajaran melalui metode bermain peran ini diharapkan siswa dapat memerankan (mendramatisasi) sikap, tingkah laku serta nilai-nilai dalam pemecahan suatu masalah atau hubungan sosial.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn terdiri dari langkah-langkah pembelajaran yang sistematis. Adapun langkah-langkah tersebut menurut Wina (2009:161) terbagi atas 3 langkah yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran PKn serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan alur pikir dalam penelitian ini, maka dapat dibuat bagan kerangka teori sebagai berikut :

Bagan Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, dapat dibuat simpulan sebagai berikut:

Pertama, perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok diawali dengan langkah-langkah model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran selain itu guru menyiapkan alat media sebagai pemandu guru mengajar dan siswa untuk belajar sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa dapat termotivasi ketika belajar.

Kedua, Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok pada siklus I belum terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam penggunaan metode bermain peran. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini belum berhasil dengan baik karena kegiatan belajar belum melibatkan semua siswa secara aktif. Peneliti masih memberikan banyak bimbingan saat siswa melakukan kegiatan, dan siswa masih belum berani mengajukan pendapatnya. Untuk itu pembelajaran dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah terlaksana dengan baik. Kegiatan pada masing-masing tahap sudah terlaksana. Siswa sudah mampu menemukan sendiri dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga nilai siswa sudah ada peningkatan.

Ketiga, hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di Kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV

Kabupaten Solok sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian proses menggunakan lembar observasi dan hasil evaluasi pada akhir masing-masing siklus. Dari hasil evaluasi dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 66 pada siklus I menjadi 77 pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 09 Simpang Tanjung Nan IV Kabupaten Solok.

B. Saran

Berkenaan dengan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu:

Pertama, bagi kepala sekolah, hendaknya senantiasa memotivasi dan mengarahkan guru kelas agar mampu menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah dan memantau proses pelaksanaannya.

Kedua, bagi guru, hendaknya pelaksanaan penggunaan metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn karena metode bermain peran merupakan suatu teknik yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketiga, hendaknya sekolah melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, karena hal tersebut dapat membantu proses pembelajaran dengan baik, terutama dalam menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Azis. 2006. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Abu Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Model Silabus Kelas IV*. Jakarta: BNSP.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- E. Mulyasa, 2008. *Menjadi Guru yang Professional Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ritawati Mahyuddin dan Yetti Ariani. 2007. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi PTK*. Padang: Universitas Negeri Padang (UNP).
- Syaiful, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka cipta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progressif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.