

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN 01 PADANG SAGO**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah satu Persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
GINA FEBRIANTI FENDRAS
NIM. 57008**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN 01 PADANG SAGO**

Nama : Gina Febrianti Fendras
NIM : 57008
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

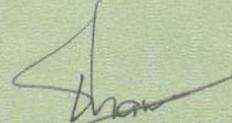
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



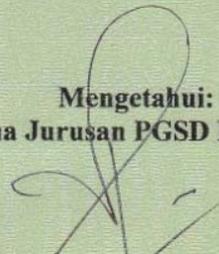
Dra. Asnidar. A
NIP. 19501001 197603 2 002

Pembimbing II



Dra. Zaiyasni, M.Pd
NIP. 19570109 198010 2 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

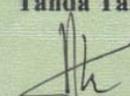
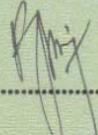
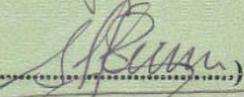
**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) dengan Menggunakan
Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago**

**Nama : Gina Febrianti Fendras
NIM : 57008
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Agustus 2015

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dra.Asnidar	(..... )
Sekretaris : Dra. Zaiyasni, M.Pd	(..... )
Anggota : Dra. Reinita, M.Pd	(..... )
Anggota : Drs. Arwin	(..... )
Anggota : Mansurdin, S.Sn, M.Hum	(..... )

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Allah meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu
dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat (Al-Mujadilah:11)*

Ya Allah....

Ya Rabbi....

Lebih dari satu detik kurangkai kata tuk merajut doa, setiap selesai sujud ku berharap akan ridho-Mu

Anugerahiku dengan penuh ilmu dari ruang penuh makna ini, beribu kata doa terkirim dari orang-orang yang kusayangi iringi tiap langkahku tuk capai cita-cita dan asa

Tak terhitung air mata.....

Tak terhitung doa.....

Kutempuh langkah demi langkah

Jalan yang berliku dan penuh rintangan

Ditemani bayang-bayang alam tak bertepi

Bersyaraf waktu bersendikan impian

Kuikuti episode akhir yang akan usai

Dengan dia digenggamanku.....

Satu cita tercapai, seppagal harapan teraih

Namun....perjalanan masih panjang

Ya Allah.....

Apa yang telah kuperbuat hari ini

Belum membayar setetes dari keringat orang tuaku

Karena itu ya Allah.....

Jadikanlah keringat mereka sebagai mutiara yang berkilau disaat mereka kepayahan

Jadikanlah butiran air mata mereka sebagai penyejuk dalam dahaga

Semoga karunia Allah yang kuterima ini jadi langkah awal dalam mencapai asa

Demi sebuah masa depan

Ya Allah....

Tak dapat ku hitung nikmat yang kau berikan

Tak sebanding dengan apa yang ku berikan

Akhirnya kusaqari betapa kecilnya diri ini dihadapan-Mu

Tidak pernah merasa cukup, selalu berputus asa terhadap cobaan yang datang

Ku ingin skripsi ini jadi ibadah,

Ibadah yang dapat kuhadiahkan kepada orang-orang yang kucintai

Suamiku tercinta, dan IMama tercinta yang selalu memberikan dorongan moral dan sprituil, yang selalu mendoakanku. Almarhum papateriring doa untyk mu.

Buat keluarga, kakak, adik dan semuanya

Juga buat Dosen pembimbing/Dosen PGSD FIP UNP, serta sahabat-sahabat atas nasehat dan bimbingan

Amin ya Robbal'alamin

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan orang lain dalam skripsi ini, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2015

Yang menyatakan



GINA FEBRIANTI FENDRAS
NIM 57008

ABSTRAK

Gina Febrianti Fendras, 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru, yakni guru masih kurang dapat menentukan metode mengajar yang efektif untuk dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa dalam pembelajaran PKn. Untuk mengatasi permasalahan tersebut digunakan metode bermain peran. Langkah-langkah yang digunakan dalam model ini terdiri dari 3 langkah yakni persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, dan evaluasi bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar PKn.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Data penelitian berupa data rencana pembelajaran, data aktivitas guru data aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa di kelas V SDN 01 Padang Sago Kabupaten Padang Pariaman, yang berjumlah 15 orang siswa.

Hasil penelitian siklus I belum mencapai sebagaimana hasil yang diharapkan, namun pada siklus II anak sudah menghayati perannya masing-masing. Hal ini tergambar dari hasil pada siklus I pada RPP rata-rata 73% dengan kualifikasi cukup, sedangkan untuk siklus II rata-ratanya 82% dengan kualifikasi baik. Untuk aktivitas guru pada siklus I rata-rata 65,9% dengan kualifikasi kurang, dan aktivitas siswa 54,3% dengan kualifikasi kurang, namun pada siklus II aktivitas guru rata-rata 86,3% dengan kualifikasi baik dan aktivitas siswa 84,1% dengan kualifikasi baik. Pada siklus I hasil belajar siswa rata-rata 63,8 dengan kualifikasi kurang dan pada siklus II meningkat menjadi 77,9 dengan kualifikasi cukup. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn di Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 01 Padang sago Kabupaten Padang Pariaman.** Shalawat beriringan salam tercurahkan pada junjungan kita yakninya Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia kealam yang berilmupengetahuan.

Adapun yang menjadi tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa peran serta dari berbagai pihak dalam memberi dukungan dan bantuan baik moril maupun materil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. 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 selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Asnidar.A selaku pembimbing I, dan Ibu Dra. Zaiyasni, M.Pd, selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd, selaku penguji I, Bapak Drs. Arwin, selaku penguji II dan Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum, selaku penguji III yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar yang telah memberikan sumbangan fikirannya demi terwujudnya skripsi ini.
5. Ibu Kepala Sekolah serta Bapak dan Ibu guru yang mengajar di SDN 01 Pdang Sago Kabupaten Padang Pariaman, yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Almarhum Papa (Fendras Swandi, SH), Mama (Nurhayati), serta adik-adikku (Selvia Primadona Fendras dan Genta Bahana Fendras) , yang telah tulus dan ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat baik yang dekat maupun yang jauh yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hanya kepada Allah penulis memohon semoga jasa baik yang telah diberikan dibalasi Allah dengan pahala yang setimpal. Amin.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari segala kekurangan, untuk itu saran dan kritikan yang sifatnya membangun dari pembaca sangat diharapkan. Walaupun belum sempurna semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih.

Padang Pariaman, Juli 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUSUJIAN SKRIPSI	
PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hasil belajar	9
a. Pengertian Hasil belajar	9
b. Jenis Hasil belajar	9
2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.....	10
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan..... Di Sekolah Dasar	11
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar.....	13
3. Metode Mengajar	14
a. Pengertian Metode Mengajar	14
b. Jenis-Jenis Metode Mengajar	14
4. Metode Bermain Peran.....	15
a. Pengertian Metode Bermain Peran.....	15
b. Tujuan Metode Bermain Peran.....	17

c. Kelebihan Metode Bermain Peran	18
d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran.....	19
B. Kerangka Teori	22

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	
1. Tempat Penelitian	27
2. Subjek Penelitian	27
3. Waktu Penelitian.....	27
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
a. Pendekatan Penelitian	28
b. Jenis Penelitian	29
2. Alur Penelitian	30
3. Prosedur Penelitian	32
a. Perencanaan.....	32
b. Pelaksanaan	33
c. Pengamatan	34
d. Refleksi	35
C. Data dan Sumber Data	35
D. Teknik pengumpulan data dan Instrumen Penelitian	36
1. Teknik Pengumpulan Data	36
2. Instrumen Penelitian	37
E. Analisis Data	37

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Siklus I Pertemuan I	
a. Perencanaan	41
b. Pelaksanaan.....	43
c. Pengamatan.....	52
d. Refleksi.....	66
2. Siklus I Pertemuan II	
a. Perencanaan.....	71
b. Pelaksanaan.....	74
c. Pengamatan.....	82
d. Refleksi.....	96
3. Siklus II.....	101
a. Perencanaan.....	101
b. Pelaksanaan.....	103

c. Pengamatan.....	112
d. Refleksi.....	126
B. Pembahasan	
1. Siklus I.....	127
2. Siklus II.....	133
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	136
B. Saran	140
Daftar Rujukan	141
Lampiran	143

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Semester I Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri 01 Padang Sago	4

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Teori.....	26
2. Alur Penelitian	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1	45
2. Gambar 2	45
3. Gambar 3	75
4. Gambar 4	75
5. Gambar 5	105
6. Gambar 6	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I Pertemuan I.....	143
2. Materi Pelajaransiklus I Pertemuan I	151
3. SkenarioBermain Peransiklus I Pertemuan I	152
4. Lembaran Soal Siklus I Pertemuan I Tes Kognitif	156
5. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I	157
6. Lembar Jawaban Soal Tes Kognitif Siklus I Pertemuan I	158
7. Lembar Laporan LKS Siklus I Pertemuan I	160
8. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	161
9. Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan I(Aspek Guru).....	164
10. Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan I(Aspek Siswa)	171
11. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	177
12. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I.....	178
13. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I	180
14. Daftar Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	182
15. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I Pertemuan II	183
16. Materi Pelajaransiklus I Pertemuan II.....	190
17. SkenarioBermain Peransiklus I Pertemuan II	192
18. Lembaran Soal Siklus I Pertemuan II Tes Kognitif.....	195
19. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan II	196
20. Lembar Jawaban Soal Tes Kognitif Siklus I Pertemuan II	197
21. Lembar Laporan LKS Siklus I Pertemuan II	199
22. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	200
23. Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan II(Aspek Guru)	203
24. Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan II(Aspek Siswa)	208
25. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	216
26. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	217
27. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	219
28. Daftar Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	221
29. Daftar Rekapitulasi Penilaian Kognitif Siklus I.....	222
30. Daftar Rekapitulasi Penilaian afektif Siklus I.....	223
31. Daftar Rekapitulasi Penilaian Psikomotor Siklus I.....	234
32. Daftar Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus I	225
33. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II.....	226

34. Materi Pelajaran siklus II	234
35. Skenario Bermain Peran siklus II	235
36. Lembaran Soal Siklus II Tes Kognitif	239
37. Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II	241
38. Lembar Jawaban Soal Tes Kognitif Siklus II	242
39. Lembar Laporan LKS Siklus I Pertemuan I	244
40. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	245
41. Hasil Pengamatan Siklus II (Aspek Guru)	248
42. Hasil Pengamatan Siklus II (Aspek Siswa)	255
43. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II	261
44. Hasil Penilaian Afektif Siklus II	262
45. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II	264
46. Daftar Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus II	266
47. Daftar perbandingan nilai siklus I dan II	267
48. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tentang RPP, Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa	268
49. Foto-Foto Penelitian	
50. Surat keterangan izin penelitian di SDN 01 Padang sago Kabupaten Padang Pariaman	
51. Surat keterangan telah melakukan penelitian di SDN 01 Padang sago Kabupaten Padang Pariaman	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran PKn bertujuan membentuk siswa lebih cerdas, kritis dan berfikir lebih kreatif dalam menghadapi berbagai persoalan dan fenomena dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Siswa harus terlibat secara aktif dan mampu bertanggung jawab dalam kegiatan yang terjadi di lingkungannya. Selain itu, hendaknya siswa mengembangkan kemampuan dirinya berdasarkan nilai dan karakter bangsa Indonesia yang kuat untuk bisa menghadapi tantangan kehidupan global dimasa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Depdiknas (2006:484) bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI adalah agar siswa mampu:

- 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.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa dipersiapkan menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat sesuai kharakter bangsa Indonesia. Untuk itu, dalam proses pembelajarannya guru dituntut untuk menggali potensi siswanya semaksimal mungkin bukan hanya dari segi kognitif, namun

juga pada kemampuan afektif dan psikomotornya agar nanti bisa mereka pergunakan dilingkungan.

Winataputra (2008: 4.28) menyatakan bahwa “ salah satu tugas dan peran PKn adalah menggariskan komitmen untuk melakukan proses pembangunan kharakter bangsa. Jadi, pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah harus dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi serta kompetensi yang dimilikinya, baik potensi kognitif, afektif, maupun prilaku dalam menghadapi lingkungan hidupnya”. Jelas bahwa PKn sangat berperan dalam membentuk sikap siswa.

Agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan yang mengarahkan siswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan situasi yang rileks, menarik, menggembirakan, sehingga perhatian siswa dapat tercurahkan. Selain itu, untuk kemampuan menerapkan sikap dan hubungan sosial maka siswa hendaknya seolah berada dalam suatu situasi nyata, misalnya melalui permainan, sehinggaisikap yang sudah dibina akan dapat dihayati dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru hendaknya sanggup menggunakan metode cocok dalam pembelajaran PKn untuk setiap aspek yang dibelajarkan guna meningkatkan mutu pembelajaran PKn.

Berdasarkan observasi di kelas V di SDN 01 Padang Sago pada semester I tahun ajaran 2014/2015, terlihat guru dalam membelajarkan Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa belum maksimal

melakukan pembinaan terhadap sikap dan keterampilan siswa. Guru kurang mampu melibatkan seluruh siswa untuk dapat berpartisipasi dan bekerjasama. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil keputusan berekspresi secara utuh dan mengembangkan kemampuan tentang masalah yang sedang dibahas dalam pembelajaran. Pembelajaran masih kurang mampu mengembangkan sikap kreatifitas siswa dan memupuk keberanian serta percaya diri siswa. Guru belum menjadikan pembelajaran PKn sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi kehidupan melalui penanaman kebiasaan untuk menerima, membagi tanggung jawab dengan sesama serta mampu berkomunikasi dengan baik dalam peran yang dimainkan masing-masing siswa.

Dengan pembelajaran yang seperti itu, siswa masih kurang merasakan pengalaman langsung dalam pembelajaran untuk menghadapi masalah sosial. Siswa kurang berpartisipasi dalam mengambil keputusan serta berekspresi secara utuh. Hal ini membuat siswa kurang kritis serta kurang tanggap dalam belajar. Siswa kurang mampu bekerjasama dalam keseharian disekolah, apalagi dalam kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dianggap menjadi salah satu mata pelajaran yang tidak menarik dan cenderung membosankan bahkan pelajaran PKn sulit dipahami siswa. Akibatnya, berdampak kurang baik terhadap hasil belajar siswa.

Sebagai gambaran, berikut disajikan nilai semester I mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V SDN 01 Padang Sago dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut adalah 70.

Tabel 1. Nilai Semester I Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SDN 01 Padang Sago Tahun Ajaran 2014/2015

No	Nama Siswa	KKM	Nilai			Jumlah	Ketuntasan Belajar	
			Aspek				Ya	Tidak
			Kog	Afe	Psi			
1	A M	70	70	55	55	60		√
2	DFB	70	70	60	50	60		√
3	FALH	70	65	50	50	55		√
4	FALMD	70	75	70	65	70	√	
5	HA	70	62	70	60	64		√
6	HW	70	85	90	80	85	√	
7	IR	70	85	80	75	80	√	
8	ID	70	40	50	65	45		√
9	MFA	70	80	70	75	75	√	
10	NAP	70	65	50	50	55		√
11	ADF	70	90	80	85	85	√	
12	RS	70	70	55	55	60		
13	TFJ	70	55	50	50	50		√
14	WU	70	75	75	75	75	√	
15	YPY	70	65	70	60	65		√
	Jumlah					984	6	9
	Rata-rata					65,6	40%	60%
	Nilai Maksimal					85		
	Nilai Minimal					45		

Sumber: Guru Kelas V SDN 01 Padang Sago

Berdasarkan data nilai semester I siswa diatas, terlihat bahwa jumlah siswa yang tuntas lebih sedikit jika dibandingkan dengan jumlah siswa yang tidak tuntas. Dari 15 (lima belas) orang siswa, hanya 6 (enam) orang yang mampu memenuhi batas KKM (mencapai ketuntasan) dan 9 (sembilan) orang belum memenuhi batas KKM. Rata-rata nilai kelas 65,6 dan tingkat ketuntasan baru mencapai 40%. Nilai ini jelas belum dapat dikatakan memenuhi standar nilai pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu 70 %.

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, maka dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hendaknya seorang guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pembinaan aspek afektif (sikap) dan keterampilan adalah metode bermain peran. Metode bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek afektif, kognitif dan psikomotor siswa. Seperti yang diungkapkan Sanjaya (2008:160), diantara kelebihan metode bermain peran adalah “ 1) Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi kehidupannya kelak, 2) mengembangkan kreatifitas siswa, 3) memupuk keberanian dan percaya diri siswa, 4) memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi masalah sosial, dan 5) meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran”.

Metode yang digunakan tersebut diharapkan dapat memenuhi tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Jadi dalam hal ini siswa dapat memahami tujuan dalam pembelajaran tersebut dengan memainkan peran sebagai orang lain sesuai situasi dan pikiran orang yang ada dalam peran tersebut.

Dengan demikian, melalui metode bermain peran siswa tidak hanya memperoleh informasi dan pengetahuan dari guru saja. Akan tetapi pengetahuan, sikap, dan keterampilan juga dapat diperoleh siswa dari teman sebaya dengan menggali perasaannya, inspirasi dan pemahaman terhadap sikap, nilai dan

persepsi terhadap suatu peran yang mereka mainkan. Siswa akan memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi siswa khususnya dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis tertarik mengadakan penelitian tentang metode bermain peran dengan harapan dapat membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar PKn itu sendiri . Adapun judul penelitian ini adalah **”Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Padang Sago”.Berdasarkan rumusan masalah, penulis ingin merinci rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk “Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 01 Padang Sago”. Adapun tujuan secara khusus adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago.
2. Pelaksanaan pembelajaran pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SDN 01 Padang Sago.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar (SD). Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), terutama:

1. Bagi penulis,

Bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu juga sebagai syarat agar dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

2. Bagi guru,

Bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dalam melaksanakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran.

3. Bagi Kepala Sekolah,

Dapat memotivasi para guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan faktor yang penting dalam pendidikan, secara umum belajar dipandang sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan tergantung pula dari model pembelajaran yang dipakai guru dalam pembelajaran. Sudjana (2010:49) mengemukakan bahwa, “hasil belajar nampak dalam perubahan tingkah laku”. Selanjutnya Sudjana (2010:22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Dari pendapat-pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri individu, dimana perubahan yang diharapkan adalah perubahan kearah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor yang didapatkan melalui proses belajar.

b. Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar penting diketahui guru dalam rangka menyusun perencanaan pengajaran, khususnya dalam merumuskan tujuan pengajaran. Tujuan tersebut dikategorikan menjadi tiga bidang

yakni bidang kognitif, bidang afektif serta bidang psikomotor. Bloom (dalam Suprijono, 2010: 6-7) memaparkan bahwa,

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan dan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory* (penginisiatifan), *pre-routine* (penyesuaian), dan *routinized* (rutinitas). Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual

Selanjutnya Hamalik (2011:30) menyatakan beberapa aspek dalam hasil belajar yaitu : “(1) Pengetahuan, (2) pengertian, (3) kebiasaan, (4) keterampilan, (5) apresiasi, (6) emosional, (7) hubungan sosial, (8) jasmani, (9) etis atau budi pekerti, dan (10) sikap”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas jenis-jenis hasil belajar meliputi tiga aspek yang mana didalamnya terdapat berbagai kemampuan dan keterampilan yaitu aspek bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku)

2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD). Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditanamkan pengetahuan, kesadaran, dan

pembiasaan dalam melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Menurut Depdiknas (2006:97) “Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Wahab (2002:14) juga menyatakan “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap siswa menjadi lebih baik yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD diharapkan agar dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik sehingga dapat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraandi SD adalah merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Menurut Depdiknas

(2006:484) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI adalah agar siswa mampu:

- 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.

Sedangkan Hamalik (2011:88) menyatakan bahwa ada lima tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, antara lain:

- 1) Menanamkan, memupuk, dan mengembangkan rasa beragama dengan berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa dan saling menghormati sesama insan beragama; 2) Memupuk dan mengembangkan rasa kekeluargaan dalam hidup sebagai anggota masyarakat dan kasih sayang terhadap sesama manusia; 3) Memupuk dan mengembangkan rasa bangga dan cinta terhadap bangsa dan tanah air yang sehat; 4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi warga negara yang demokratis yang berbudi luhur, cakap, dan bertanggung jawab terhadap kesejahteraan bangsa dan negara serta mendahulukan kewajiban daripada haknya; 5) Menanamkan, memupuk, dan mengembangkan sifat dan sikap kewiraan (keberanian berdasarkan kebenaran dan keadilan).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD adalah untuk menumbuhkan pada diri siswa tanggung jawab sebagai warga negara untuk memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya secara cerdas dan

sesuai dengan karakteristik bangsa serta mampu mengaktualisasikan diri dalam dunia internasional.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan adalah pelajaran yang meliputi aspek-aspek segala hal yang meliputi wawasan, sikap dan perilaku warganegara dalam kesatuan bangsa dan negara. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas, (2006:98) meliputi aspek-aspek “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”.

Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah: “(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, (8) Globalisasi”.

Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal itu tidak terlepas dari sikap kita sebagai warga negara, hukum dan peraturan yang berlaku, hak dan kewajiban sebagai warga negara, situasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta interaksi antar sesama warga negara maupun dalam hubungan internasional.

3. Metode Mengajar

a. Pengertian Metode Mengajar

Metode dapat dikatakan sebagai cara yang dirancang guru agar pembelajaran tersebut berhasil dengan baik. Menurut Taufik (2011:45) "metode adalah perancangan lingkungan belajar yang mengkhususkan aktivitas, dimana guru dan peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung". Kemudian Sanjaya (2008:147) mengungkapkan bahwa "metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal". Sedangkan Wahab (2009:36) berpendapat "metode dapat dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah didalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif".

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara yang digunakan guru agar pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai lebih optimal. Dapat dikatakan bahwa metode tertentu dapat digunakan pada mata pelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Jenis-Jenis Metode Mengajar

Banyak metode yang dapat digunakan seorang guru dalam pembelajaran. Diantara beberapa metode tersebut Wahab (2009:88-

118) mengemukakan secara garis besar ada lima metode mengajar antara lain:

1) *Metode ceramah*: Ceramah merupakan metode tradisional dan salah satu bentuk pengajaran ekspositori yang cenderung membuat siswa pasif namun jika divariasikan dengan metode lain dapat meningkatkan keaktifan siswa. 2) *Metode inkuiri, menemukan sendiri dan pemecahan masalah*: Ketiga metode ini pada dasarnya merupakan satu kesatuan karena memiliki karakteristik yang sama yaitu mendorong dan menumbuhkan kemampuan anak untuk menemukan dan mengolah informasi, memecahkan masalah serta memperluas kegiatan siswa dalam pembelajaran. 3) *Metode diskusi*: Diskusi merupakan salah satu cara mengajar yang membantu siswa dalam mengeluarkan gagasan dari pikiran mereka, berbicara bersama, saling bertukar informasi dan memecahkan masalah. 4) *Metode tanya jawab*: Tanya jawab digunakan untuk melengkapi metode ceramah yang dilakukan dengan adanya tanya jawab antara guru dan siswa. 5) *Metode simulasi*: Simulasi dapat dilakukan dengan bermain suatu permainan yang memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk “menjadi orang lain” dan bukan dirinya sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan melalui Bermain Peran (*Role Playing*), Drama Kehidupan Masyarakat (*Socio Drama*) dan Bermain Simulasi (*Simulation Games*).

Asmani (2011:32-52) menguraikan beberapa metode

mengajar antara lain:

1) Metode Ceramah, 2) Metode Proyek, 3) Metode Eksperimen, 4) Metode Pemberian Tugas dan Resitasi, 5) Metode Diskusi, 6) Metode Latihan, 7) Metode *Picture and Picture*, 8) Metode Kepala Bernomor, 9) Metode *Cooperative Script*, 10) Metode Kepala Bernomor Struktur, 11) Metode Jigsaw, 12) Metode Artikulasi, 13) Metode Mind Mapping, 14) Metode *Make a Match*, 15) Metode TPS, 16) Metode Bertukar Pasangan, 17) Metode *Snowball Throwing*, 18) Metode Tebak Kata, 19) Metode Keliling Kelompok.

Diantara pendapat ahli tersebut peneliti memilih metode

bermain peran untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) karena sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

4. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan salah satu bagian dari metode simulasi yang tepat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar. Menurut Wahab (2009:109) bermain peran adalah “berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu”. Sedangkan Sabri (2006:47) menyatakan bahwa ”metode bermain peran adalah metode mengajar dengan menekankan kenyataan dimana para siswa diikut sertakan dalam permainan peranan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”.

Hamalik (2011: 214) juga menyatakan bahwa bermain peran adalah “suatu metode yang memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain sebagai salah satu cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima kharakter orang lain”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah metode mengajar dengan mengajak siswa untuk memainkan peran atau berakting berdasarkan situasi tertentu untuk memahami masalah yang

terjadi dalam masyarakat, sekaligus tujuan dalam pembelajaran itu sendiri dapat tercapai. Dengan bermain peran siswa dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok-kelompok atau individu-individu agar perilaku siswa tersebut dapat berubah. Dengan bermain peran siswa juga dapat menerima karakter orang lain dalam kehidupannya.

b. Tujuan Bermain Peran.

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran perlu adanya tujuan, begitu juga dengan metode bermain peran. Tujuan bermain peran tersebut menurut Hamalik (2004:199) sebagai berikut:

1) Belajar dengan berbuat. Hal ini dapat mengembangkan keterampilan interaktif atau reaktif siswa. 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). 3) Belajar melalui balikan. Dengan adanya komentar atau tanggapan terhadap peran yang ditampilkan maka siswa dapat mengembangkan prosedur dan prinsip yang telah didramatisasikan tersebut. 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Adanya pengkajian dan penilaian terhadap penampilannya, serta pengulangan pada penampilan berikutnya dapat memperbaiki pembelajaran pada siswa.

Uno (2010:26) memaparkan bermain peran bertujuan untuk “membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dilema dengan bantuan kelompok. Dengan adanya pemahaman terhadap suatu peran didalam permainan maka siswa dapat menyadari adanya perbedaan peran-peran antara dirinya dan temannya dalam suatu kelompok, sehingga timbul pemahaman terhadap perilaku dirinya sendiri dan orang lain”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa bermain peran bertujuan untuk menggali pemahaman siswa terhadap dirinya dan melatih siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah sosial sehingga nantinya siswa siap untuk terjun dalam masyarakat.

c. Kelebihan Metode Bermain Peran

Sebagai salah satu metode mengajar yang efektif dalam penanaman sikap, metode bermain peran memiliki banyak kelebihan.

Menurut Djamarah (2006:89) kelebihan metode bermain peran adalah:

(a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati, isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia , (c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama darisekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak, (d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik baiknya, (e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima, membagi, tanggung jawab dengan sesamanya, (f) Bahasa lisan siswa dapt dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kemudian Sanjaya (2008:160) menguraikan diantara kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut: “ 1) Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi kehidupannya kelak. 2) Mengembangkan kreatifitas siswa. 3) Memupuk keberanian dan percaya diri siswa. 4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan

keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi masalah sosial. 5) Meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran”.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa untuk, memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, siswa bebas berekspresi secara utuh, menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Mengembangkan kreatifitas siswa. Memperkuat keberanian dan percaya diri siswa. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

d. Langkah – Langkah Metode Bermain Peran.

Ada beberapa pendapat para ahli mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam metode bermain peran. Diantaranya adalah:

1) Langkah-langkah metode bermain peran menurut Wahab (2009:112-114) ada tiga fase dan kegiatan sebagai berikut:

a) Persiapan, meliputi: (1) Persiapan untuk bermain peran yaitu memilih permasalahan dan mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi. (2) Memilih pemain yang dipilih secara sukarela dan melibatkan beberapa orang siswa dalam suatu kelompok yang terdiri dari 5 orang. (3) Mempersiapkan penonton yang harus mengetahui keadaan dan tujuan dari permainan tersebut. (4) Persiapan para pemain, seperti waktu untuk memahami perannya bagi masing-masing siswa dalam kelompoknya dan persiapan tempat. *b) Pelaksanaan*, meliputi: (1) Mengupayakan waktu yang sesingkat mungkin. (2) Permainan hendaknya bersifat spontanitas. (3) Siswa dibiarkan bebas bermain. (4) Guru harus mampu membimbing dan melakukan tindak lanjut jika terjadi kemacetan atau pemain tersesat dalam melakukan permainan yang telah ditentukan. (5) Guru harus mengatasi siswa yang kemungkinan dapat mengganggu permainan. *c) Tindak Lanjut*, meliputi: (1) Diskusi. (2) Melakukan bermain peran kembali.

2) Langkah-langkah metode bermain peran menurut Uno (2010:26-

28) terdiri dari sembilan langkah yaitu:

Langkah pertama, pemanasan. Guru memperkenalkan permasalahan dan menggambarkannya disertai contoh. Dapat dilakukan dengan pembacaan cerita, dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan untuk memancing siswa untuk berfikir serta memprediksi akhir cerita. *Langkah kedua*, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter peran yang akan dimainkan dan menentukan pemain dengan cara guru memilih sendiri atau siswa yang mengusulkannya. *Langkah ketiga*, menata panggung. Siswa dan Guru mendiskusikan dimana dan bagaimana peran ini dimainkan. Penataan panggung dapat sederhana atau kompleks. *Langkah keempat*, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Walaupun siswa tersebut menjadi pengamat, namun dia tetap harus terlibat aktif dalam bermain peran. *Langkah kelima*, permainan peran di mulai. Permainan dilaksanakan secara spontan. Jika siswa telah keluar jalur dalam permainannya maka guru dapat menghentikannya untuk masuk ke langkah berikutnya. *Langkah keenam*, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Siswa bisa melakukan perbaikan jika perlu. *Langkah ketujuh*, permainan peran ulang. Siswa dapat memainkan peran yang lebih baik sesuai skenario. *Langkah kedelapan*, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Keadaan yang seharusnya dituntut dalam tujuan pembelajaran dapat dijadikan bahan diskusi karena terkadang ada siswa yang melampau batas perannya. *Langkah kesembilan*, siswa diajak berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

3) Langkah-langkah metode bermain peran menurut Hamalik

(2011:215-217) antara lain:

“ a) *Persiapan dan instruksi*, terdiri dari (1) Guru memilih situasi/ dilema bermain peran. (2) Merancang skenario bermain peran. (3) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan. (4) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain

peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada seluruh kelas. (5) Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*.
b) Tindakan dramatik dan diskusi, terdiri dari (1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran. (2) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. (3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.
c) Evaluasi bermain peran, terdiri dari (1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. (2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran. (3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam buku catatan guru”.

4) Langkah-langkah metode bermain peran menurut Sanjaya

(2008:161-162) terdiri dari tiga langkah antara lain:

a) Persiapan, meliputi: (1) Menetapkan topik serta tujuan yang hendak dicapai. (2) Guru memberikan gambaran masalah. (3) Guru menetapkan pemain dan waktu yang disediakan. (4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.
b) Pelaksanaan, meliputi: (1) Pemeran mulai melakukan permainan. (2) Siswa lain mengikuti. (3) Guru hendaknya memberikan bantuan jika pemeran memperoleh kesulitan. (4) Pada saat puncak bermain peran dapat dihentikan.
c) Penutup, meliputi: (1) Melakukan diskusi tentang jalannya bermain peran maupun tentang materi cerita. (2) Merumuskan kesimpulan.

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya metode bermain peran terdiri dari tiga langkah yaitu langkah persiapan bermain peran, pelaksanaan bermain peran dan penutup bermain peran. Peneliti mengambil langkah-langkah yang dikemukakan oleh

Hamalik(2011:215-217) karena langkahnya mudah dimengerti dan cocok dengan materi pembelajaran menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah serta dapat diterapkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar selama ini masih dilaksanakan secara konvensional yang menitikberatkan pada metode ceramah, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang tertarik untuk belajar. Keadaan tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu diperlukan suatu metode yang lebih efektif.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang sesuai digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena sesuai dengan target dan tujuan mata pelajaran tersebut yakni berupaya mengembangkan berbagai potensi siswa dan menitikberatkan pada pemahaman dan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Agar pembelajaran metode bermain peran berjalan dengan baik, guru dapat melakukan langkah-langkah bermain peran menurut Hamalik (2011:215-217) yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi

- a. Guru bersama siswa memilih situasi/dilema bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan

pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Dalam penelitian ini tentang peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

- b. Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.
- c. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- d. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.
- e. Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (a)

perasaan individu karakter, (b) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (c) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2. Tindakan dramatik dan diskusi

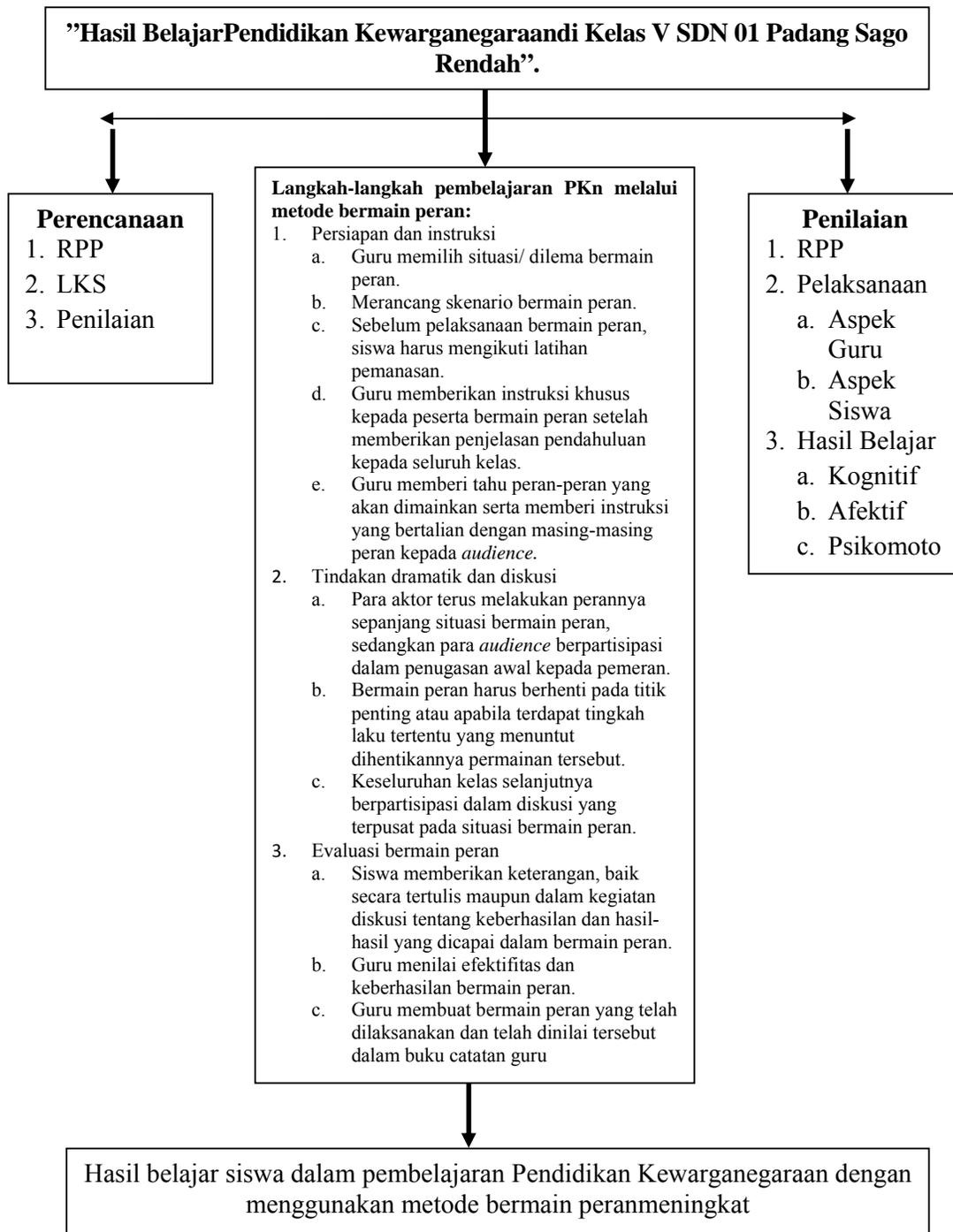
- a. Siswa menurut kelompoknya masing-masing melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Kelompok yang melakukan bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Masing-masing kelompok selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi bermain peran

- a. Siswa memberikan keterangan mengenai kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh masing-masing kelompok yang tampil, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluasi dan keberhasilan tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.
- b. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi bermain peran, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para peserta siswanya.
- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Untuk lebih jelasnya, kerangka teori peningkatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran dapat digambarkan seperti bagan di bawah ini:

Bagan 1. Kerangka Teori



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode bermain perandisesuaikan dengan materi dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Pada siklus I pertemuan I, jumlah skor yang diperoleh adalah 20 dari jumlah skor maksimal 28, dengan persentase 71% termasuk dalam kategori cukup (C). Hal ini terjadi karena masih banyak kekurangan pada komponen RPP yakni rumusan tujuan pembelajaran belum jelas, pemilihan materi ajar belum sistematis dan belum sesuai dengan karakteristik siswa, dalam menyusun langkah pembelajaran belum jelas dan rinci, serta teknik pembelajaran belum menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Pada siklus I pertemuan II, jumlah skor yang diperoleh mengalami sedikit peningkatan yaitu 21 dari jumlah skor maksimal 28 dengan persentase 75% termasuk dalam kategori cukup (C) dikarenakan kekurangan dalam langkah dan teknik pembelajaran telah diperbaiki. Hasil yang diperoleh dari penilaian RPP terlihat meningkat yaitu untuk siklus I adalah 73% dengan kualifikasi cukup (C) dan pada siklus II jumlah skor yang diperoleh adalah 23 dari jumlah skor maksimal 28 dengan persentase 82% termasuk dalam kategori baik (B).

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas V SDN 01 Padang Sago sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I belum berjalan dengan baik, hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran dalam metode bermain peran, terlihat pada siklus I pertemuan I dari aspek guru jumlah skor yang diperoleh 27 dengan skor maksimal 44. Dengan persentase skor rata-rata siklus I pertemuan I adalah 61,4 % dengan kualifikasi kurang (K) dan pada siklus I pertemuan II skor yang diperoleh 31 dengan skor maksimal 44, dengan persentase skor rata-rata siklus I pertemuan II adalah 70,5% dengan demikian persentase rata-rata siklus I untuk aktivitas guru adalah 65,9% dan siklus I pertemuan I dari aspek siswa jumlah skor yang diperoleh 20 dengan skor maksimal 44 persentase skor rata-rata siklus I pertemuan I adalah 45,5% dengan kualifikasi cukup (C). Hal ini disebabkan karena pada siklus I pertemuan I guru dan siswa baru pertama kali melaksanakan pembelajaran dengan metode ini sehingga guru masih belum bisa membimbing dan mengarahkan siswa, begitu juga dari segi siswa, masih belum lancar dalam berkomunikasi dan masih belum aktif dalam bermain peran. Pada siklus II diperoleh skor 37 dengan skor maksimal 44 dengan persentase skor adalah 84,1% dengan kualifikasi baik (B) dengan demikian rata-rata aktivitas siswa 84% dengan kualifikasi baik (B). Jadi dapat terlihat aktivitas guru dan siswa pada siklus II ini meningkat yaitu diperoleh jumlah skor

38 dari skor maksimal 44 dengan persentase 86% dan berada pada taraf baik (B).

3. Berdasarkan hasil belajar terbukti metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V 01 Padang sago pada siklus I pertemuan I adalah 63,8 dan siklus I pertemuan II adalah 69,9 dengan rata-rata pada siklus I yaitu 66,9 dengan kualifikasi kurang (K) dan pada siklus II meningkat menjadi 77,9 dengan kualifikasi baik (B).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dapat dikemukakan saran-saran yaitu:

1. Agar RPP dengan menggunakan metode bermain peran dapat diterapkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Agar pelaksanaan metode bermain peran dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran di sekolah dengan menggunakan langkah-langkahnya yang berpedoman pada karakteristik model tersebut dan dapat dilakukan secara berkesinambungan.
3. Agar hasil belajar/ penilaian dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan langkah yang telah ditetapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi,dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta: DIVA Pers
- Djaafar, Tengku Zahara. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: UNP
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Emzir, 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hernawanm Asep Herry, dkk. 2007. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Malik, Halim. 2011. *Pengertian Data, Analisis Data dan Cara Menganalisis Data Kualitatif*. Tersedia dalam <http://edukasi.kompasiana.com/2011/02/11/penelitian-kualitatif> (online). Diakses tanggal 5 Februari 2012
- Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muslich, Masnur. 2011. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rafieq, Ainur. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD Unit 6*. Jakarta: Depdiknas. Tersedia dalam <http://pbpgsd.dikti.go.id/file.php> (online). Diakses tanggal 5 Februari 2012
- Sabri, Ahmad. 2006. *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sarjan dan Agung Nugroho. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo

- Taufik, Taufma. 2011. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina, Press
- Uno, Hamzah B. 2010. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Bumf Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaman*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wahab, Abdul Azis. 2009. *Metode dan Model – Model Mengajar IPS*. Bandung : Alfabeta,
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta Universitas Terbuka