PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 03 SIMPANG HARU KOTA PADANG

SKRIPSI

Oleh :

RADILAN ARESFA
NIM. 15651

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 03 SIMPANG HARU KOTA PADANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)

Oleh :

RADILAN ARESFA
NIM. 15651

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul	**: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang**
Nama	**: Radilan Aresfa**
Nim/BP	**: 15651/2010**
Jurusan	**: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang, Juli 2014

Disetujui oleh,

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dra. Asnidar. A	**Dra. Zaiyasni, S.Pd, M.Pd**
NIP.19501001 197603 2 002	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 Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang**

Nama : **Radilan Aresfa**

Nim/BP : **15651/2010**

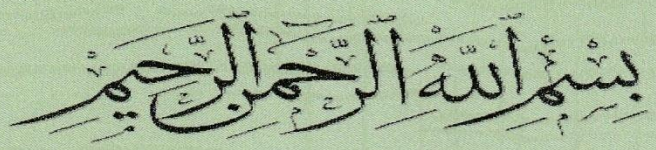
Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Juli 2014

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Asnidar. A	.....
Sekretaris	: Dra. Zaiyasni, S.Pd, M.Pd	.....
Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	.....
Anggota	: Dra. Nurasma, M.Pd	.....
Anggota	: Drs. Nasrul, M.Pd	.....



"LEMBAR PERSEMBAHAN"

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belumbisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik,
Terima Kasih Ibuku ***Yentinora, S.Pd. SD****..Terima Kasih Ayahku* ***Irzam Suid****..*

Bunda & Om

Buat Bunda dan Om terima kasih selama 4 tahun ini memberikan aq tempat tinggal selama aq kuliah di padang..., Semoga aq bisa membalas kebaikan kalian berdua kelak aq berhasil...
terima kasih Bundaku ***Oswita*** *& Omku* ***Kopka Gunalan***

Achi di Malaysia

Buat achi aq yang telah mendukung aq dari segi dana untuk menyelesaikan Skripsi ini sehingga urusan administrasi tidak terhambat....
Terimakasih Achiku ***Rini Marniati***

My Brother's dan Sister

Untuk adik-adikku dan sepupu-sepupuku, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aq persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aq akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua... Terima kasih dukungannya buat ***Arifa Junari, Okta Prima Yeni, Sherfia Irenti, Yogi Oslandri, Deri Syahputra, & Elza Dewantari.***

My Sweet Heart

*Sebagai tanda cinta kasihku, Surya persembahkan karya kecil ini buatmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam mneyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku. Terima kasih "**Unesa Yuliami**"*

Seksi R-08 2010

Buat sahabatku dan teman-teman yang seperjuangan dengan saya yang tidak mungkin disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang semua kalian berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah semua kalian berikan selama ini " ***Chandra, S.Pd , Mona Mut Mainnah, S.Pd, Amelia Gusriani, S.Pd , Halimah yahayu, S.Pd, Fitri Mardiyanti, S.Pd, Novita Qomara, S.Pd, Sherly Eka Yetti Hardi, S.Pd, Malik Al Amin Sumara, S.Pd, Adi Nofriansyah, S.Pd , Valinda Yustia, S.Pd, Wita Fitria Nengsih, S.Pd, Faradina Dwi Gusti, S.Pd, Gusni Ekowati, S.Pd, Rima Puspitasari, S.Pd, Monica Theresia, S.Pd, Krisna Welly, S.Pd, Prisca Yolanda, S.Pd, Selvi Yumna, S.Pd, Nur Elsa Saidatul Ermi, S.Pd,***

Mari kita do'akan bersama buat teman-teman kita yang belum Kompre Semoga menyusul buat teman kita ***Zia Azizah Imran C. S.Pd, Yessi Andriani, C. S.Pd, & Winna Eka Putri, C. S.Pd.*** *Semoga termotivasi dan tetap semangat.....*

Trio Kwek-Kwek

*Julukan ini entah darimana datangnya aq tidak tahu, mungkin karena belakangan ini kami bertiga sering ngumpul yaitu aq "***Radilan Aresfa, S.Pd , Yora Kurnia, S.Pd , & Kurnia Sari, S.Pd***" semoga tetap terkenang di dalam hati kebersamaan ini.*

Club Motor Byson "BYONIC PADANG"

"Terimakasih atas supportnya selama aq bergabung di club motor ini, semoga no register aq cepat keluar Ketua bg ***Hendri Simon*** *dan Waket bg* ***Yoyok...*** *hehehe ☺ dan juga buat* ***Brotherhood All Member & Prospek Byonic Padang*** *semoga menjadi Biker's & Club yang solid di Kota Padang.*

Dosen Pembimbing SKRIPSIku...

*Ibu **Dra. Asnidar. A** dan Ibu **Dra. Zaiyasni, S.Pd, M.Pd** selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak bu.., saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari ibu.*

Terima kasih banyak bu.., ibu adalah dosen favorit saya...

Seluruh Dosen Pengajar di Fakultas Ilmu Pendidikan

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami…

Staf Akademik FIP UNP

Pak Hendra, Pak Mawan, Pak Don dan semua staf akademik di Fakultas Ilmu Pendidikan, terima kasih banyak atas semua bantuan kalian…

Friend & Senior

Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini…

Serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini...

Hendra Prima Candra, Oki Nikmat Saputra, S.Pd & Bg Hafzanil Adra, S.Pd"

."your dreams today, can be your future tomorrow"

RADILAN ARESFA, S.Pd
Seksi Reguler -08
15651/2010

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Radilan Aresfa

Nim/BP : 15651/ 2010

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

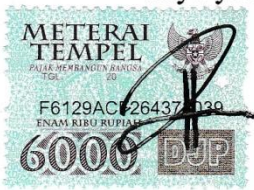
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing serta pendapat ahli yang dikutip sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2014

Saya yang menyatakan,



RADILAN ARESFA

15651

ABSTRAK

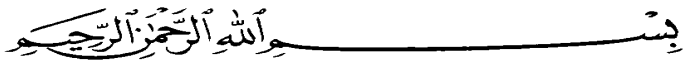
Radilan Aresfa, 2014 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang

Penelitian ini dilatar belakangi dari pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu guru kurang memotifasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) karena pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dianggap sebagai pembelajaran yang menjenuhkan dan membosankan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian ini adalah hasil pengamatan dari setiap tindakan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan lembar tes. Data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada pengamatan RPP, pengamatan aspek guru dan siswa, dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan RPP pada siklus I adalah 78,56 dengan kualifikasi baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,43 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil pengamatan aspek guru dan siswa pada siklus I adalah 79,17 dengan kualifikasi baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 91,67 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil belajar siswa dilihat dari persentase ketuntasannya, untuk siklus I diperoleh sebesar 48 meningkat pada siklus II menjadi 96.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang". Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dra.Hj.Harni, M.Pd dan Ibu Dra.Rifda Eliyasni, M.Pd selaku ketua dan sekretaris PGSD UPP III Bandar Buat yang telah memberikan dorongan dan semangat bagi penulis.
3. Ibu Dra. Asnidar. A dan Ibu Dra. Zaiyasni, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku penguji I, Ibu Dra. Nur Asma, M.Pd, dan Bapak Drs. Nasrul, M.Pd selaku penguji III telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh Ibu-ibu dan Bapak-bapak dosen PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis, semoga ilmu yang ibu dan bapak berikan dapat penulis terapkan didalam pembelajaran.
6. Kepala Sekolah ibu Dra. Yarnilis, ibu Rufnidanopita, S.Pd selaku guru pamong di sekolah dan majelis guru SDN 03 Simpang Haru Kota Padang, yang telah banyak memberikan kesempatan dan kesediaan untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
7. Ayahanda Irzam Suid dan Ibunda Yentinora, S.Pd. SD tercinta yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun materil yang tak terhingga serta senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala jasa Bapak Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tak ada gading yang tak retak, untuk itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amin..!

Padang, Juli 2014

RADILAN ARESFA
15651

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PERNYATAAN
ABSTRAK **i**
KATA PENGANTAR **ii**
DAFTAR ISI **iv**
DAFTAR LAMPIRAN **viii**
DAFTAR TABEL **x**
DAFTAR BAGAN **xii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1
B. Rumusan Masalah..... 4
C. Tujuan Penelitian.....5
D. Manfaat Penelitian.....6

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori.....7
1. Hakikat Hasil belajar 7
a. Pengertian Hasil Belajar 7
b. Jenis-jenis Hasil Belajar 7
2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan 9
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan 9
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan 10
c. Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan 11
3. Hakikat Metode Bermain Peran 12
a. Pengertian Metode 12
b. Metode Bermain Peran.....12
c. Keunggulan Bermain Peran 13
d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran 14
e. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn.....15
B. Kerangka Teori.....19

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian..... 20
1. Tempat Penelitian..... 20
2. Subjek Penelitian..... 20
3. Waktu Penelitian.....20
B. Rancangan Penelitian..... 21
1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian 21
2. Jenis Penelitian..... 21
3. Alur Penelitian..... 22
4. Prosedur Penelitian..... 24
C. Data dan Sumber Data.....27
1. Data Penelitian.....27
2. Sumber Data..... 28
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 28
1. Teknik Pengumpulan Data.....28
2. Instrumen Penelitian..... 29
E. Analisis Data..... 30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....33
1. Siklus I pertemuan 1..... 33
a. Perencanaan.....33
b. Pelaksanaan.....35
c. Pengamatan..... 37
1) RPP Siklus I Pertemuan 1 37
2) Pengamatan Pelaksanaan
a) Aspek Guru 39
b) Aspek Siswa 41
3) Hasil belajar.....42
a) Aspek Kognitif 42
b) Aspek Afektif 42
c) Aspek Psikomotor 43

d. Refleksi..... 43
1) RPP Siklus I Pertemuan 1 43
2) Refleksi Aspek Guru dan Aspek Siswa 45
a) Aspek Guru 46
b) Aspek Siswa 47
3) Hasil Belajar 48
2. Siklus I pertemuan 2..... 49
a. Perencanaan.....49
b. Pelaksanaan..... 50
c. Pengamatan..... 52
1) RPP Siklus I Pertemuan 2 53
2) Pengamatan Pelaksanaan
a) Aspek Guru 55
b) Aspek Siswa 57
3) Hasil belajar..... 59
a) Aspek Kognitif 59
b) Aspek Afektif 59
c) Aspek Psikomotor 59
d. Refleksi 60
1) RPP Siklus I Pertemuan 2 60
2) Refleksi Aspek Guru dan Aspek Siswa 62
a) Aspek Guru 62
b) Aspek Siswa 63
3) Hasil Belajar 64
4) Refleksi selama siklus I 65
3. Siklus II 73
a. Perencanaan.....74
b. Pelaksanaan..... 75
c. Pengamatan..... 77
1) RPP Siklus II..... 78
2) Pengamatan Pelaksanaan

a) Aspek Guru 79
b) Aspek Siswa 81
3) Hasil belajar..... 83
a) Aspek Kognitif 83
b) Aspek Afektif 83
c) Aspek Psikomotor 83
d. Refleksi..... 84
1) RPP Siklus II 84
2) Refleksi Aspek Guru dan Aspek Siswa 86
a) Aspek Guru 86
b) Aspek Siswa 87
3) Hasil Belajar 88
B. Pembahasan 89
1. Perencanaan..... 89
2. Pelaksanaan.....91
3. Hasil Belajar.....92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN
A. Simpulan…….....95
B. Saran …….....96
DAFTAR RUJUKAN
DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. RPP Siklus I Pertemuan 1 97
Lampiran 2 Materi Penelitian 103
Lampiran 3 Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan 1 104
Lampiran 4 Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1 113
Lampiran 5 Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1 115
Lampiran 6 Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1 118
Lampiran 7 Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1 121
Lampiran 8 Hasil Belajar Siswa (Aspek Guru) Siklus I Pertemuan 1 124
Lampiran 9 Hasil Belajar Siswa (Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan 1 127
Lampiran 10 RPP Siklus I Pertemuan 2 130
Lampiran 11 Materi Penelitian 136
Lampiran 12 Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan 2 137
Lampiran 13 Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2 145
Lampiran 14 Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2 147
Lampiran 15 Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2 150
Lampiran 16 Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2 153
Lampiran 17 Hasil Belajar Siswa (Aspek Guru) Siklus I Pertemuan 2 156
Lampiran 18 Hasil Belajar Siswa (Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan 2 159
Lampiran 19 RPP Siklus II 162
Lampiran 20 Materi Penelitian 168
Lampiran 21 Skenario Bermain Peran Siklus II 169
Lampiran 22 Hasil Penilaian Kognitif Siklus II 177
Lampiran 23 Hasil Penilaian Afektif Siklus II 179
Lampiran 24 Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II 182
Lampiran 25 Hasil Pengamatan RPP Siklus II 185
Lampiran 26 Hasil Belajar Siswa (Aspek Guru) Siklus II 188
Lampiran 27 Hasil Belajar Siswa (Aspek Siswa) Siklus II 191
Lampiran 28 Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP Siklus I dan Siklus II 194
Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Guru Siklus I dan Siklus II 195

Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Siswa Siklus I dan Siklus II 196
Lampiran 31 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1..... 197
Lampiran 32 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan 2 198
Lampiran 33 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Selama Siklus I 199
Lampiran 34 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II 200
Lampiran 35 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II 201
Lampiran 36 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II 202
Lampiran 37 Dokumentasi Penelitian 203
Lampiran 38 Surat Permohonan Izin Melaksanakan Observasi dan Penelitian 204
Lampiran 39 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi dan Penelitian 205
Lampiran 40 Surat Permohonan izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....206

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1.1 Hasil Ujian Semester I Mata Pelajaran PKn di Kelas V SDN 03 Simpang Haru 3

1. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I 113
2. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I 115
3. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I 118
4. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan I 121
5. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I 124
6. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I 127
7. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II 145
8. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II 147
9. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II 150
10. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan II 153
11. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II ..... 156`
12. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II 159
13. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II 177
14. Hasil Penilaian Afektif Siklus II 179
15. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II 182
16. Hasil Pengamatan RPP Siklus II 185
17. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II 188
18. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II 191
19. Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP Siklus I dan Siklus II 194
20. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I dan Siklus II 195
21. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I dan Siklus II 196
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan I 197
23. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan II 198
24. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa selama Siklus I 199
25. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus II 200
26. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II 201
27. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II 202

DAFTAR BAGAN

Bagan **Halaman**

1.1 Kerangka Teori Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Metode Bermain Peran 19

3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas 23

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
UNP

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar (SD) yang mempersiapkan siswa memiliki berbagai konsep, nilai, norma dan moral, agar siswa dapat berperilaku sesuai dengan tuntutan pancasila dan UUD 1945. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Wahab, dkk (2002: 1.1) menyebutkan "Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan atau PPKn dapat diartikan sebagai program pendidikan yang bertolak dari dan memusatkan perhatian pada konsep, nilai, moral, norma dan perilaku sesuai pancasila dan UUD 1945 serta hak dan kewajiban termasuk bela negara".

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar bertujuan menuntut agar siswa memiliki pribadi yang cerdas, terampil, dan berkarakter serta memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Seperti yang dijelaskan Depdiknas (2006:271), yaitu siswa dapat :

> 1)Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2)Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, 3)Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, 4)berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Jadi jelas, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dituntut guru yang profesional dalam penyajian materi

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tersebut agar siswa lebih kreatif, inovatif, dan berpikir rasional dalam hidup bermasyarakat dan bernegara.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang pada tanggal 3 Februari 2014 jam 10.00 wib di kelas V A terlihat dari aspek guru dalam membelajarkan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diantaranya adalah : (1) guru kurang memotifasi siswa dalam belajar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn), (2) guru hanya memberikan materi sesuai buku paket, sehingga pembelajaran kurang menarik, karena tidak adanya kegiatan demonstrasi (3) guru kurang mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari dalam bentuk nyata.

Penyebab di atas berdampak pula terhadap aspek siswa, diantaranya adalah : (1) pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dianggap sebagai pelajaran yang menjenuhkan dan membosankan, (2) siswa pasif dalam pembelajaran, (3) siswa hanya menghafal materi yang ada pada buku paket saja.

Hal ini berdampak pula terhadap hasil belajar siswa yang tidak tuntas dalam mata pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ini. Dengan KKM yang ditetapkan sebesar 76 terhadap mata pelajaran tersebut, maka diperoleh hanya 10 orang siswa yang memeperoleh ketuntasan belajar dari seluruh siswa di kelas itu yang berjumlah 23 orang. Ini berarti masih ada 13 siswa

lagi yang belum memperoleh ketuntasan belajar. Jika dihitung persentase ketuntasan belajar siswa berarti diperoleh hanya 43,47 % siswa yang tuntas dan 56,53 % siswa yang tidak tuntas. Data di atas dapat dilihat dalam tabel yang tertera di bawah ini :

Tabel 1.1 Nilai MID Semester I Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Nilai Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	AP	90	76	√	
2	AL	85	76	√	
3	VR	70	76		√
4	IS	85	76	√	
5	MTA	70	76		√
6	KF	75	76		√
7	VA	75	76		√
8	HH	60	76		√
9	AN	80	76	√	
10	AG	70	76		√
11	GK	60	76		√
12	YA	60	76		√
13	AA	90	76	√	
14	DB	80	76	√	
15	FYN	70	76		√
16	ND	65	76		√
17	NS	80	76	√	
18	S	70	76		√
19	SF	80	76	√	
20	SM	70	76		√
21	YNS	90	76	√	
22	GR	80	76	√	
23	WA	85	76		√
Jumlah		**1740**		**10 orang**	**13 orang**
Rata- rata		**75,65**			
Persentase (%)		**75,65 %**		**43%**	**57%**

Sumber : Rekapitulasi nilai siswa Rufnidanopita S.Pd (Guru Kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang)

Untuk mengatasi permasalahan diatas tersebut, perlu dipilih suatu metode pembelajaran yang dianggap sesuai untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) agar mengalami

peningkatan dipilihlah Metode Bermain, karena Metode Bermain Peran menuntut siswa yang aktif, sehingga siswa lebih mengalami dunia nyata, hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Sudjana (2010:116) "Bermain Peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memeran status dan fungsi pihak-pihak yang terdapat pada kehidupan nyata"

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang dan secara khususnya adalah tentang:

1. Bagaimanakah Rancangan Pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang?
2. Bagaimanakah Pelaksanaan Pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan

Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang, secara khususnya adalah:

1. Rancangan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode Bermain Peran di kelas V SD 03 Simpang Haru Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya :

1. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn degan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PKn dengan metode bermain peran.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan metode bermain peran.
3. Bagi pembaca, untuk dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran.
4.

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
U N P

BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki berbagai pengertian, menurut Abdurrahman (dalam Jihad, dkk, 2008:14) hasil belajar adalah "kemampuan yang diperoleh anak setelah melaui kegiatan belajar" . Sedangkan menurut Sudjana (2009:22) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar". Sementara itu Juliah (dalam Jihad, dkk, 2008:15) " hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran dapat berupa kemampuan siswa, prestasi belajar, kecepatan dan ranah yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan siswa dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis hasil belajar

Hasil belajar digunakan oleh guru sebagai dasar atau tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dari suatu meteri dan perubahan tingkah laku siswa. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2009:22)" membuat jenis hasil belajar menjadi tiga yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor".

> (1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. (2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. (3)Ranah psikomotor perkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada enam aspek ranah psikomotor yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Riyana (2011:126) hasil belajar di klasifikasikan menjadi tiga domain yaitu:

> kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif meliputi perilaku daya cipta, yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, antara lain:kemampuan mengingat (*knowledge*), memahami (*comprehension*), menerapkan (*application*), menganalisis (*analysis*), mensintesis (*synthesis),* dan mengevaluasi (*evaluation*). Domain afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang. Domain psikomotor berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik (gerakan fisik)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dikategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif meliputi perilaku daya cipta, yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap, psikomotor berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik.

2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki berbagai pengertian, Susanto (2013:225) menjelaskan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan mata pelajaran yang digunakan sebagi wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa indonesia". Sementara itu, Wahab (2002:1.1) menjelaskan "istilah Pendidikan pancasila atau Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia " .

Depdiknas (2006:271) " Pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945 ".

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara ke arah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan

status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki berbagai tujuan. Depdiknas (2006:271) Tujuan PKn agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

> 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, bernegara dan anti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Mulyasa (dalam Susanto: 2013:231) mengatakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) :

> 1) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya. 2) mampu berpartisipasi dalam segala bidang, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan. 3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Zamroni (dalam Susanto, 2013:226) mengatakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) :

> Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang

demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan PKn di SD adalah supaya dapat membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia indonesia seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga Negara Indonesia.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewargangaraan (PKn) memiliki berbagai ruang lingkup. Depdiknas (2006:271) 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, 8) globalisasi".

Azra (dalam Susanto, 2013:226) mengatakan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu "Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi"

Berdasarkan uraian tentang ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) meliputi: 1) ketatanegaraan, 2) bangsa, 3) kegiatan ekonomi, 4) hukum. 5) politik, 6) HAM, 7) pancasila sebagai idiologi bangsa, 8) globalisasi, dan 9) kebutuhan warga negara. Berarti KD yang penulis ambil yaitu KD 3.3

Menampilkan peran serta dalm memilih oerganisasi di sekolah termasuk kedalam salah satu ruang lingkup kebutuhan warga negara.

3. Hakikat Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Metode memiliki berbagai macam pengertian, Sudjana (2009:20) "Metode adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan". Sementara itu Taufik (2011:44) menyatakan "Metode adalah Perancangan lingkungan belajar yang mengkhususkan aktifitas , dimana guru dan peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai dengan yan diharapkan.

b. Metode Bermain Peran

Metode Bermain Peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Menurut Sanjaya (2006:161) "Bermain Peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang".

Sudjana (2010:116) menjelaskan "Bermain Peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak yang terdapat

pada kehidupan nyata". B.Uno (2009:26) "Bermain Peran suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok ". Aunurrahman (2009:155) menyatakan "Bermain Peran dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah teknik simulasi yang seolah benar-benar terjadi pada siswa untuk menerapkan suatu konsep dalam pendidikan sosial dan antar insani serta bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

c. Keunggulan Metode Bermain Peran

Metode Bermain Peran memiliki berbagai keunggulan, Hamalik (2011:214) menyatakan bahwa keunggulan Metode Bermain Peran yaitu:

> 1) Siswa dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhwatiran mendapat sanksi, 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Sudjana (2010:117) menyatakan bahwa keunggulan Metode Bermain Peran yaitu:

> 1) Peran yang ditampilkan siswa dengan menarik akan segera mendapat perhatian siswa lainnya, 2) metode ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil, 3) dapat membantu siswa untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, 4) dapat membantu siswa untuk

> menganalisis, dan memahami situasi, serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran, 5) menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri siswa untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk berkreatifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode bermain peran sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Pkn di sekolah dasar karena dengan bermian peran siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran

Metode Bermain Peran memiliki Langkah-langkah dalam pembelajaran sesuai yang dijelaskan, B.Uno (2009:26) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran Yaitu: 1) Pemanasan 2) Memilih partisipan 3) Menyiapkan pengamat 4) Menata panggung 5) Memainkan peran 6) Diskusi dan evaluasi 7) Memainkan peran ulang 8) Diskusi dan evaluasi kedua, 9) Berbagai pengalaman dan kesimpulan. Sementara itu Hamalik (2011:215) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran ini adalah:

> (1) Persiapan dan instruksi yaitu merupakan upaya guru untuk merancang skenario bermain peran dan memberikan latihan atau instruksi sebelum memainkan peran yang akan dimainkan oleh semua siswa, (2) Tindakan dramatik dan diskusi yaitu merupakan upaya guru untuk mengarahkan siswa dalam melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam diskusi yang

> terpusat pada situasi bermain peran, (3) Evaluasi bermain peran yaitu merupakan upaya guru dalam memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, langkah-langkah Metode Bermain Peran yang penulis gunakan merujuk kepada Hamalik (2011:215), langkah-langkah metode bermain peran menurut Hamalik ini peneliti pilih karena langkah-langkah yang dikemukakan lebih mudah dilaksanakan dan lebih jelas dengan perincian yang sedemikian rupa.

e. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn

Metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para siswa untuk melakonkannya.. Untuk mencapai tujuan tersebut dalam pembelajaran PKn langkah-langkah yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a. Langkah Perencanaan

Agar pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat berjalan dengan efektif, perlu dilakukan persiapan sebelum pelaksanaannya. Persiapan yang perlu dilakukan sebelum pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, dimana di dalamnya terdapat langkah- langkah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2) Menyediakan media yang akan dibutuhkan dalam pembelajaran.
3) Mempersiapkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Langkah Pelaksanaan

Penggunaan bermain peran dalam pembelajaran PKn di SD khususnya pada materi organisasi yang terdapat dalam KD 3.3 sudah tergambar jelas pada RPP, yakni dengan membuat RPP yang pada kegiatan pembelajarannya sudah terintegrasi di dalamnya langkah-langkah bermain peran yang merujuk pada pendapat Hamalik (2011:215) yang terdiri dari 3 langkah sebagai berikut :

1. Persiapan dan Instruksi
    a. Guru memilih masalah yang akan di perankan
    b. Guru membagikan skenario yang telah dirancang kepada siswa tentang organisasi koperasi yang akan di perankan
    c. Guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dangan peran yang telah dibagi
    d. Siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah di tentukan
2. Tindakan dan Diskusi
    a. Siswa yang telah ditunjuk melakukan bermain peran, diminta untuk melakonkan skenario yang telah diberikan oleh guru
    b. Guru membimbing siswa selama bermain peran. Misalnya bermain peran berhenti sejenak pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut
    c. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, 1 kelompok 5-6 orang
    d. Siswa diminta mengerjakan LKS untuk membahas pengamatannya tentang tokoh-tokoh yang terdapat dalam bermain peran.

3. Evaluasi Bermain Peran

a. Perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusinya yang telah disimpulkan dalam LKS dan siswa kelompok lain menanggapi kelompok yang tampil
b. Guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran PKn tentang materi organisasi yang telah dilakukan.
c. Guru memberikan penjelasan sebagai penguatan materi dan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya
d. Guru memberikan soal latihan kepada siswa

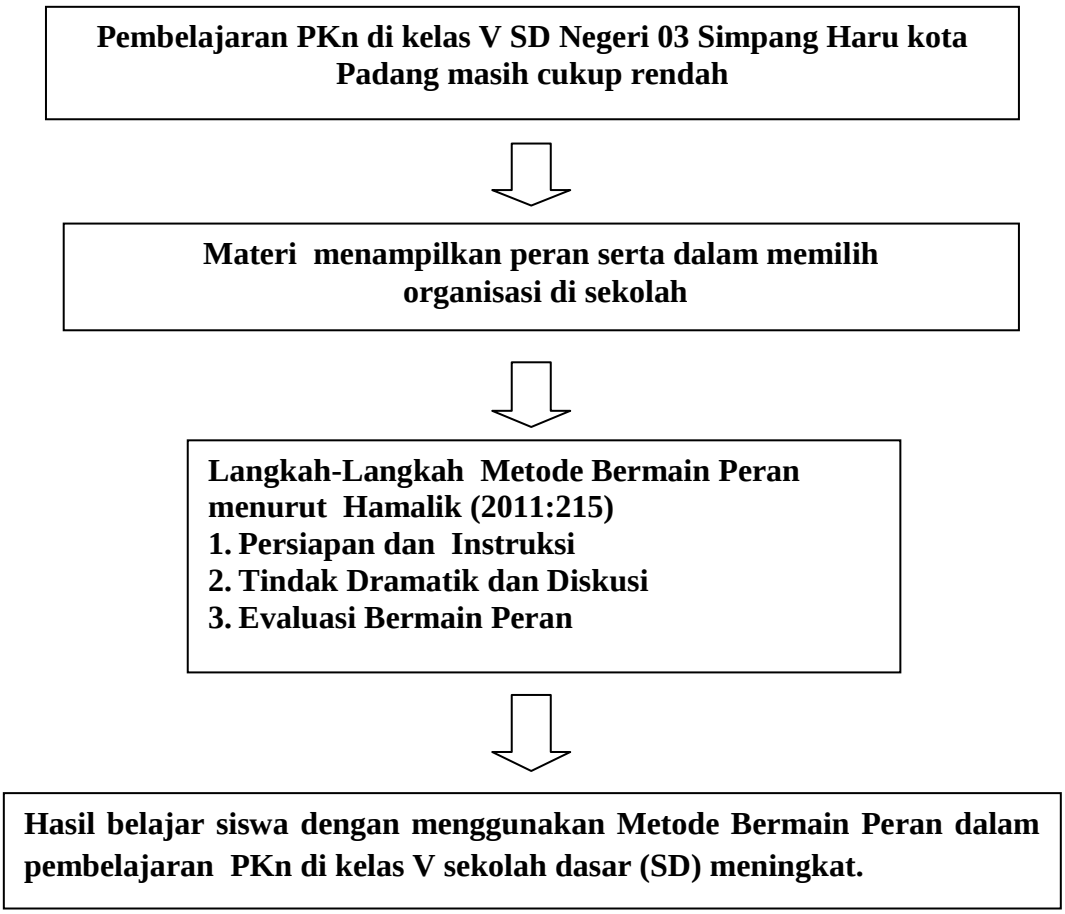
B. Kerangka Teori

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada serta meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang cerdas, terampilan, dan berkarakter serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran PKn memilih organisasi di sekolah pada kelas V SD memiliki banyak kesulitan jika tidak diajarkan dengan metode yang tepat. Proses pembelajaran yang tidak maksimal akan mengakibatkan hasil belajar rendah atau tidak sesuai standar, seperti yang ditemukan pada kelas V SD Negeri 03 Simpang Haru Kota Padang.

Pembelajaran PKn memilih organisasi di sekolah akan lebih dirasakan keberhasilannya apabila diajarkan dengan menggunakan Metode Bermain peran. Hal ini dikarenakan langkah-langkah metode Bermain Peran ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran dari PKn itu sendiri. Untuk lebih jelasnya

penjelasan di atas dapat dilihat pada bagan yang penulis buat seperti yang tertera di bawah ini :

KERANGKA TEORI PENELITIAN



Bagan 2.1 Kerangka Teori Peningkatan Hasil Belajar PKn Dengan Menggunakan Metode "Bermain Peran".

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
U N P

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan dalam Bab IV simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran PKn di kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang dengan Metode Bermain Peran dituangkan dalam bentuk RPP. RPP dibuat sesuai dengan kerangka rancangan belajar Metode Bermain Peran . Perencanaan pembelajaran dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang. Perencanaan pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Persentase hasil pengamatan RPP pada siklus I adalah 76,79% dengan kualifikasi baik, sedangkan pada siklus II adalah 96,43% dengan kualifikasi sangat baik. Dapat dilihat bahwa hasil pengamatan RPP mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran dilaksanakan sesuai dengan kerangka rancangan belajar Metode Bermain Peran, yaitu : 1) Persiapan dan instruksi, 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi, 3) Evaluasi Bermain Peran. Persentase hasil pengamatan aspek guru dan aspek siswa pada siklus I adalah 79,17% dengan kualifikasi baik, sedangkan pada siklus II adalah 91,67% dengan kualifikasi sangat baik. Dapat dilihat bahwa persentase hasil pengamatan aspek guru dan aspek siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

3. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 03 Simpang Haru Kota Padang, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I adalah 48% dengan kualifikasi kurang, sedangkan pada siklus II adalah 96% dengan kualifikasi sangat baik. Dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

B. Saran

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

1. Perencanaan pembelajaran sebaiknya guru harus mempersiapkan sumber-sumber yang sesuai dengan materi lebih kurang 4 buku sehingga guru dapat merencanakan pembelajaran dengan baik. Guru juga harus memperhatikan soal-soal latihan yang diberikan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, sebaiknya guru harus mampu menguasai manajemen kelas sehingga suasana kelas lebih menyenangkan .
3. Hasil belajar sebaiknya memperhatikan penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini dikarenakan dalam menilai siswa harus sesuai dengan materi yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.