

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

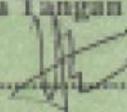
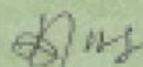
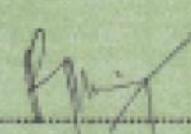
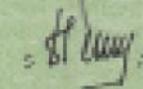
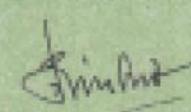
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODA BERMAIN PERAN
DI KELAS V SD NEGERI 05
AIR TAWAR BARAT
PADANG

Nama : Yosi Febrinawati
NIM : 11883
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Asnidar A.	
Sekretaris	: Dra. Farida S, S.Pd, M.Si.	
Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	
Anggota	: Dra. Dernawati	
Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	

ABSTRAK

Yosi Febrinawati, 2014 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metoda bermain peran di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang

Penelitian dilatarbelakangi kondisi pembelajaran PKn di SD guru masih menggunakan metoda konvensional sehingga siswa kurang aktif. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran V SDN 05 Air Tawar Barat kota Padang.

Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metoda pembelajaran yang digunakan metoda bermain peran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dengan mengikuti prosedur bermain peran. Subjek penelitian guru dan siswa kelas V SDN 05 Air Tawar Barat kota Padang. Data penelitian diperoleh dengan teknik observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang dapat dilihat pada RPP siklus I yaitu 89,28 %, sedangkan siklus II yaitu 96,42 % kualifikasi sangat baik. Pelaksanaan aktifitas guru siklus I yaitu 79,46 %, sedangkan siklus II yaitu 96,42% kualifikasi sangat baik. Aktifitas siswa siklus I yaitu 77,67%, sedangkan siklus II yaitu 94,64 % kualifikasi sangat baik. Hasil belajar siswa siklus I yaitu 69,43 sedangkan siklus II yaitu 79,65 kualifikasi baik. Melihat hasil penelitian dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan metoda bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 05 Air Tawar Barat kota Padang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil 'Alamin, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas perjuangan-Nya telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metoda Bermain Peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat kota Padang”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan PGSD yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Drs. Mansur, M.Pd dan Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd selaku ketua dan Sekretaris UPP I yang telah memfasilitasi selama perkuliahan hingga sidang skripsi.
3. Ibu Dra. Asnidar. A. selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Farida S, M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
4. Tim penguji skripsi yakni Ibu Dra. Reinita, M.Pd, Dra. Dernawati, dan Dra Tin Indrawati, M.Pd yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu staf dosen PGSD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga selama peneliti menuntut ilmu dalam perkuliahan.
6. Ibu Hj. Misdiar Arifin A.Ma, selaku Kepala Sekolah SDN 05 Air Tawar Barat kota Padang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis..
7. Ibu Juniar, S.Pd selaku guru kelas V SDN 05 Air Tawar Barat kota Padang beserta guru lainnya yang telah menyediakan waktu dan mau berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.
8. Buat mama tercinta dan adik ku tersayang, mamak-mamak, abang-uni, tersayang yang selalu memberikan dukungan tidak terhingga baik moril maupun materil.
9. Buat Rahmat Hidayat S.Ap terima kasih banyak atas dukungan dan semangat yang diberikan untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD 2009 seksi R 05 sebagai teman senasib dan seperjuangan khususnya kelompok PL SDN 19 Air Tawar Barat kota Padang (Ririn, Yosi, Willy, Ayu, dan Lusy) yang sudah mau membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Adik-adikku angkatan 2010-2011 yang tidak dapat penulis sebutkan semua namanya yang sudah mau membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang baik dari Allah SWT, Penulis menyelesaikan skripsi ini dengan segenap kemampuan yang dimiliki, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mohon maaf dan mengharapkan kritikan serta saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Amin ya Rabbal 'alamin.

Padang, Januari 2014
Penulis

Yosi Febrinawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Hasil Belajar	9
a. Pengertian Hasil Belajar	9
b. Pengertian Hasil Belajar PKn.....	10
2. Pengertian Pembelajaran.....	11
3. Pengertian PKn	11
4. Ruang Lingkup PKn	12
5. Tujuan PKn	14
6. Metoda Bermain Peran	15
a. Pengertian Metoda Bermain Peran.....	15
b. Tujuan Metoda Bermain Peran	16

c. Kelebihan Metoda Bermain Peran	17
e. Langkah-Lanngkah Metoda Bermain Peran.....	18
B. Kerangka Teori	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	25
B. Subjek Penelitian.....	25
C. Waktu Penelitian.....	25
D. Rancangan Penelitian.....	26
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
a. Pendekatan Penelitian.....	26
b. Jenis Penelitian.....	27
2. Alur Penelitian	28
3. Prosedur Penelitian	31
a. Perencanaan	31
b. Pelaksanaan.....	32
c. Pengamatan.....	33
d. Refleksi	33
E. Data dan Sumber Data	34
1. Data Penelitian	34
2. Sumber Data	35
D. Teknik Pengumpulan Data dan <i>Instrument</i> Penelitian.....	35
1. Teknik Pengumpulan Data	35
2. <i>Instrument</i> Penelitian	36
E. Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	41
1. Siklus I Pertemuan 1	42
a. Perencanaan	42
b. Pelaksanaan.....	45
c. Pengamatan	51
d. Refleksi	62

2.Siklus I Pertemuan 2.....	70
a. Perencanaan	70
b. Pelaksanaan.....	72
c. Pengamatan	77
d. Refleksi	87
3.Siklus II	94
a. Perencanaan	94
b. Pelaksanaan.....	97
c. Pengamatan	103
d. Refleksi	112
B.Pembahasan	117
1. Siklus I.....	117
2. Siklus II	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	126
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Mid Semester I PKn kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang	4
2. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1.....	147
3. Hasil Pengamatan dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1.....	150
4. Hasil Pengamatan dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1	155
5. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 1	160
6. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.....	161
7. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1	164
8. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	165
9. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2	182
10. Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP Siklus I	185
11. Hasil Pengamatan dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2.....	186
12. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I.....	191
13. Hasil Pengamatan dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	192
14. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I.....	197
15. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2	198
16. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2.....	199
17. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2	202
18. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	203
19. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	204
20. Hasil Pengamatan RPP Siklus II.....	220
21. Hasil Pengamatan dari Aspek Guru Siklus II.....	223
22. Hasil Pengamatan dari Aspek Siswa Siklus II	228
23. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II	233
24. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II	234
25. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	237
26. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	238
27. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II.....	239
28. Rekapitulasi RPP Siklus I dan II.....	242

29. Rekapitulasi Aktifitas guru Siklus I dan II.....	243
30. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II	244

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Teori.....	24
2. Alur Penelitian.....	30

DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
1. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I ke siklus II.....	241

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Siklus I Pertemuan 1	130
2. Lembar Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 (Penilaian Kognitif).....	136
3. Lembar Penilaian Afektif	139
4. Uraian Materi Siklus I Pertemuan 1.....	141
5. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	144
6. Skenario Bermain Peran.....	145
7. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1.....	147
8. Hasil Pengamatan dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1.....	150
9. Hasil Pengamatan dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	155
10. Lembar Penilaian kognitif Siklus I Pertemuan I.....	160
11. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.....	161
12. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	164
13. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	165
14. RPP Siklus I Pertemuan 2.....	166
15. Lembar Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 (Penilaian Kognitif).....	172
16. Lembar Penilaian Afektif.....	175
17. Uraian Materi Siklus I Pertemuan 2.....	177
18. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	179
19. Skenario Bermain Peran.....	180
20. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2.....	182
21. Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP Siklus I.....	185
22. Hasil Pengamatan dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2.....	186
23. Rekapitulasi Hasil Pengamatan dari Aspek Guru Siklus I	191
24. Hasil Pengamatan dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	192
25. Rekapitulasi Hasil Pengamatan dari Aspek Siswa Siklus I	197
26. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2.....	198
27. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2.....	199
28. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	202
29. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	203

30. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	204
31. RPP Siklus II.....	205
32. Lembar Soal Evaluasi Siklus II (Penilaian Kognitif).....	211
33. Lembar Penilaian Afektif.....	214
34. Sumber Materi Siklus II.....	216
35. Media Pembelajaran Siklus II	217
36. Skenario Bermain peran.....	218
37. Hasil Pengamatan RPP Siklus II	220
38. Hasil Pengamatan dari Aktifitas Guru Siklus II.....	223
39. Hasil Pengamatan dari Aktifitas Siswa Siklus II	228
40. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II.....	233
41. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II.....	234
42. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	237
43. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	238
44. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II.....	239
45. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	241
46. Rekapitulasi RPP Siklus I dan II.....	242
47. Rekapitulasi Aktifitas Guru Siklus I dan II.....	243
48. Rekapitulasi Aktifitas Siswa Siklus I dan II.....	244
49. Dokumentasi	245
50. Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian.....	247
51. Surat Pernyataan Melaksanakan Penelitian.....	248



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang penting diajarkan di Sekolah Dasar (SD). PKn diajarkan di SD agar siswa memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan keutuhan negara kesatuan republik Indonesia. PKn merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari.

PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek PKn, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis, kritis, dan kreatif. Hal itu dapat dilakukan guru dengan mengajak siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran PKn.

Menurut Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa tujuan PKn, yaitu:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, 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.

Kenyataannya yang peneliti lihat saat melakukan observasi pada tanggal 3 dan 10 September 2013 di kelas V semester I SDN 05 Air Tawar Barat Padang, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran PKn. Permasalahan itu timbul dari cara guru mengajar, yaitu : (1) dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metoda konvensional yaitu penyampaian materi berpusat pada guru dan guru memegang peranan utama dalam pembelajaran, (2) guru kurang mampu mendidik siswa menyelesaikan sendiri problema sosial yang ia jumpai, (3) guru tidak mampu mendidik siswa berbahasa yang baik dan tidak menyuruh siswa untuk menyatakan pikirannya dengan jelas dan tepat (4) guru tidak mampu mengembangkan kreatifitas anak.

Akibat dari permasalahan guru di atas menimbulkan permasalahan pada siswa, yaitu : (1) siswa kurang tertarik dalam pembelajaran PKn, siswa tidak mampu menyelesaikan masalah yang ia jumpai karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman siswa, (2) banyaknya siswa yang tidak berbahasa dengan baik, sehingga kurang mampu menyatakan pikirannya dengan jelas dan tepat , (3) siswa kurang mampu menerapkan konsep PKn yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (4) siswa kurang kreatif dalam belajar.

Akibat dari permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang. Ini terbukti dari hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hasilnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-

rata nilai 63,33. Dari 30 siswa terdapat 21 siswa yang masih berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Daftar Nilai UH 1 PKn Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang Tahun Ajaran 2013/2014.

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	MHG	70	45	-	
2	SMY	70	40	-	
3	LDK	70	70		-
4	RR	70	40	-	
5	DAF	70	60	-	
6	DO	70	75		-
7	AH	70	70		-
8	SAP	70	60	-	
9	MAM	70	70		-
10	OPS	70	60	-	
11	ZRP	70	75		-
12	IA	70	80		-
13	AAS	70	35	-	
14	SPP	70	50	-	
15	OM	70	55	-	
16	IH	70	75		-
17	DDA	70	55	-	
18	AS	70	65	-	
19	JJR	70	50	-	
20	AS	70	60	-	
21	AN	70	85		-
22	F	70	65	-	
23	KKB	70	60		
24	HAK	70	55	-	
25	TR	70	55	-	
26	DF	70	60	-	
27	MR	70	70		-
28	AC	70	45	-	
29	MS	70	65	-	
30	SP	70	40	-	
Jumlah			1740	9	21
Rata-rata			58		

Sumber : Data Sekunder dari Guru Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang

Dari tabel di atas dapat dilihat lebih dari separuh siswa yang nilainya di bawah KKM. Hal itu menggambarkan adanya permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi pada siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar dan pendidik hendaknya menggunakan metoda pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu metoda yang dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu metoda bermain peran.

Hamalik (2012:214) menyatakan bahwa

Bermain Peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat menggunakan metoda pembelajaran bermain peran ialah (1) siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapatkan sanksi, (2) siswa dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, (3) memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Menurut Sriyono (1992:118) keunggulan bermain peran yaitu:

a) mendidik siswa mampu menyelesaikan sendiri problema sosial yang ia jumpai. b) memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa c) mendidik siswa berbahasa yang baik dan dapat menyatakan pikiran serta perasaannya dengan jelas dan tepat d) mau menerima dan menghargai pendapat orang lain e) memupuk perkembangan dan kreativitas anak.

Dari kelebihan yang dimiliki metoda bermain peran peneliti berharap dapat meningkatkan cara mengajar guru yang kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metoda Bermain Peran di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum rumusan masalahnya adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang ? Dan secara khususnya adalah :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar dengan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran siswa di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang, secara khususnya tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi peneliti, untuk meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan metoda bermain peran.

3. Bagi sekolah, Memberi masukan kepada sekolah tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan metoda bermain peran dalam mata pelajaran PKn.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KARANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam setiap kehidupannya manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dilakukan oleh manusia secara formal maupun informal, dimana dalam setiap proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar setelah pembelajaran dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan-perubahan pada siswa inilah yang dinamakan hasil belajar.

Menurut Hamalik (2012:30) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Sejalan dengan pendapat Hamalik, menurut Purwanto (2011:34) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan perubahan perilaku siswa dari tahu menjadi tahu dan dari mengerti menjadi tidak mengerti berdasarkan pengalamannya untuk mencapai tujuan pendidikan yang sebenarnya. Apabila telah nampak perubahan

yang terjadi pada siswa baik berupa kognitif, afektif dan psikomotor maka hasil belajar telah berhasil didapatkan.

b. Pengertian Hasil Belajar PKn

Hasil belajar dapat dilihat ketika siswa telah memiliki kemampuan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor dari pengalaman belajarnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:22) "Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Sedangkan PKn adalah salah satu 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 dilandasi pancasila dan UUD 1945. Winataputra (dalam Aziz, 1999:15) menyatakan bahwa "PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan".

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah hasil belajar yang dapat dilihat dari proses pembentukan perilaku diri seseorang kearah yang lebih baik, agar menjadi manusia yang dapat diandalkan dan memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang berlandaskan pancasila dan UUD 1945.

2. Pengertian Pembelajaran

Sagala (2011:61) “pembelajaran ialah membelajarkan siswa atas asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan yang mana terjadinya proses komunikasi dua arah antara guru dan murid”.

Menurut Hamalik (2012:57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, meterial, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian-uraian yang telah dipapar di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dan murid di lingkungan belajarnya untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

3. Pengertian PKn

PKn merupakan mata pelajaran yang penting diterapkan pada setiap jenjang pendidikan. Sebelum membelajarkan pendidikan PKn kita harus tahu pengertian PKn itu sendiri.

Menurut Aryaning (2010:2) “PKn adalah upaya sadar bangsa dan negara untuk memberikan pengetahuan mengenai hubungan antara konsep-konsep dalam paradigma negara kepada seluruh warga negara”.

Menurut Depdiknas (2006:28) “Mata Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan

warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang mengacu pada proses pembentukan karakter siswa yang mampu menerapkan hak dan kewajibannya sebagai warga negara seperti yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945, hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan bela negara.

4. Ruang Lingkup PKn

PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki ruang lingkup yang terdiri dari aspek-aspek. Menurut Aryaning (2010:4) ruang lingkup PKn terdiri atas: “1. Identitas nasional, 2. Sejarah kelahiran dan perumusan pancasila, 3. Filsafat dan etika politik pancasila, 3. Ideologi pancasila, 4. Kekuasaan, legitimasi, dan kedaulatan Negara, 5. Kontitusi dan *rule of law*, 6. Demokrasi, 7. HAM, 8. Multikulturalisme, 9. Otonomi daerah, 10. Wawasan kebangsaan”.

Hal di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) bahwa ruang lingkup PKn terdiri atas :

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, b) Norma, hukum dan

peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, c) Hak azasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, d) Kebutuhan warganegara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, e) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, f) Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistim politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistim pemerintahan, dalam masyarakat demokrasi, g) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideology terbuka, h) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia diera globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn meliputi: 1) ketatanegaraan, 2) bangsa, 3) kegiatan ekonomi, 4) hukum, 5) politik, 6) HAM, 7) pancasila sebagai ideologi bangsa, dan 8) globalisasi. Dari beberapa ruang lingkup di atas, maka ruang lingkup yang akan diteliti adalah ruang lingkup yang berhubungan dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

5. Tujuan PKn

Pembelajaran PKn diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

Menurut Depdiknas (2006:271) tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, 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.

Seterusnya menurut Winataputra (2007:428) tujuan PKn adalah: “untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan PKn adalah untuk dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa serta memberikan pembinaan agar dapat berfikir kritis, bertanggung jawab, rasional dan kreatif sehingga dapat menjalani dan berinteraksi dengan masyarakat luas.

6. Metoda Bermain Peran

a. Pengertian Metoda Bermain Peran

Metoda bermain peran merupakan pembelajaran dengan seolah-olah siswa berada pada situasi untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep.

Menurut Sriyono (1992:117) mengemukakan bahwa “metoda bermain peran adalah suatu metoda mengajar yang dilakukan dengan cara mendramatisasikan suatu tindakan atau tingkah laku dalam hubungan sosial”.

Sanjaya (2006:161) “bermain peran adalah metoda pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul di masa mendatang.

Roestiyah (2001:90) menjelaskan ”metode bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, di mana siswa bisa memainkan

peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

Dengan bermain peran siswa dapat merasakan sendiri situasi dan kondisi yang seolah-olah benar terjadi dalam kehidupan mereka, sehingga mereka dapat menentukan sikap apa yang harus dilakukan khususnya dalam menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungannya.

b. Tujuan Metoda Bermain Peran

Dalam setiap proses pembelajaran yang menggunakan metoda khususnya metoda bermain peran, tentu saja memiliki tujuan kenapa metoda tersebut digunakan.

Berikut merupakan tujuan bermain peran menurut Hamalik (2005:199) :

1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif. 2) belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. 3) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan, tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedu kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. 3) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Tujuan bermain peran menurut Sudjana (2010:116) adalah “untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta

didik”. Setelah mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat guna mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan yang sebenarnya.

Dari pendapat ahli di atas dapat dikatakan bahwa metoda bermain peran bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada siswa bagaimana menemukan hal-hal yang baik dalam bermain peran dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kelebihan Metoda Bermain Peran

Dalam penggunaan metoda pembelajaran khususnya metoda bermain peran ada beberapa kelebihan yang diutarakan beberapa ahli.

Menurut Sriyono (1992:118) keunggulan bermain peran antara lain :

- a) mendidik siswa mampu menyelesaikan sendiri problema sosial yang ia jumpai.
- b) memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa
- c) mendidik siswa berbahasa yang baik dan dapat menyatakan pikiran serta perasaannya dengan jelas dan tepat
- d) mau menerima dan menghargai pendapat orang lain
- e) memupuk perkembangan dan kreativitas anak.

Adapun keunggulan bermain peran menurut Roestiyah (2001:90) adalah “1. Siswa dapat memahami perasaan orang lain dan toleransi. 2. Dapat menghayati peranan apa yang dimainkan. 3. Mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang

dikehendaki guru. 4. Siswa bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metoda bermain peran adalah metoda yang dapat memotivasi siswa untuk berkreaitifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metoda bermain peran sangat cocok digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan 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 Metoda Bermain Peran

Dalam membelajarkan pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran terdapat beberapa langkah, berikut adalah beberapa langkah yang disebutkan para ahli:

Menurut Hamalik (2012:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metoda bermain peran yaitu: “1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi bermain peran”. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Persiapan dan Instruksi

- a) Guru memiliki situasi/diilema bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang

menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.

- b) 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.
- c) 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 (pameran) 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.
- d) 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: 1) perasaan individu karakter, 2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan 3) 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.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas 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.

c. Evaluasi Bermain Peran

- a) Siswa memberikan keterangan, 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.

Sedangkan Menurut Uno (2011: 26) prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu: (1) pemanasan (warming

up), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung, (5), memainkan peran (manggung) (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Dari beberapa langkah pendapat ahli di atas peneliti lebih tertarik menggunakan langkah metoda bermain peran pendapat Hamalik (2012:215) karena langkahnya lebih mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

B. Kerangka Teori

Suatu Pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seseorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seseorang guru telah mampu menggunakan strategi, pendekatan, model, atau metoda yang tepat dalam pembelajaran.

Bidang studi PKn seringkali menjadi pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini tentu akan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama dibidang PKn Seorang guru dapat menggunakan metoda dalam pembelajaran terutama bermain peran.

Metoda bermain peran tentunya memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, siswa dapat kesempatan

terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat, siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan, bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

Agar pembelajaran metoda bermain peran berjalan dengan baik, guru hendaknya melakukan langkah-langkah bermain peran yang menurut Hamalik (2012:215) adalah:

1. Guru memilih situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa.
2. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
3. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran.
4. Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.
5. Para aktor melakukan perannya.
6. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
7. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan.
8. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
9. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
10. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Kerangka Teori Penelitian

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) di kelas V SD Negeri 05 Air Tawar Barat Padang Rendah

Langkah-langkah metoda bermain peran menurut Hamalik (2012:215)

1. Persiapan dan instruksi
 - a. Guru memiliki situasi/dilema bermain peran
 - b. Sebelum bermain peran, siswa mengikuti latihan pemanasan
 - c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan ke seluruh kelas
 - d. Guru memberitahu peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*
2. Tindak dramatik dan diskusi
 - a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran sedangkan *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran
 - b. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut
 - c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.
3. Evaluasi bermain peran
 - a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran
 - b. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
 - 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.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SD Negeri 05 Air Tawar Barat Padang Meningkat



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Rencana pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran disusun dalam bentuk RPP disesuaikan dengan kurikulum. Hasil penilaian RPP siklus I pertemuan 1 persentase keberhasilan 85,71 % dan pertemuan 2 92,85 %. Rata-rata penilaian RPP siklus I adalah 89,28 % dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus II persentase keberhasilan meningkat menjadi 96,42 % dengan kualifikasi sangat baik (A).
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Disetiap pertemuan selalu dilakukan pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa, refleksi pada setiap akhir tindakan dan penilaian. Hasil pengamatan dari aktifitas guru pada siklus I Pertemuan 1 diperoleh persentase keberhasilan 73,21 % dan pertemuan 2 85,71 %. Rata-rata pengamatan aktifitas guru siklus I adalah 79,46 % (baik). Pengamatan dari aktifitas siswa diperoleh persentase pada siklus I pertemuan 1 69,64% dan pertemuan 2 85,71%. Rata-rata pengamatan aktifitas siswa siklus I adalah 77,67 % (baik). Sedangkan hasil pengamatan dari aktifitas guru pada siklus II adalah 96,42 % (kualifikasi sangat baik). Pengamatan

3. dari aktifitas siswa pada siklus II diperoleh hasil persentase 94,64 % (kualifikasi sangat baik).
4. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Padang meningkat. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 adalah 67,4 dan pertemuan 2 adalah 71,43 sehingga rata-rata pada siklus I adalah 69,43. Sementara itu, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 79,65. Dari paparan hasil belajar tersebut dapat dikatakan pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Diharapkan guru dapat merancang RPP dengan menggunakan metoda bermain peran, sebagai salah satu alternatif pemilihan metoda dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih nyata dan bermakna.
2. Dalam menerapkan metoda bermain peran dalam pembelajaran, sebaiknya guru terlebih dahulu memahami langkah-langkah pembelajaran dengan metoda bermain peran sebagai berikut : 1. Persiapan dan instruksi (a) guru memiliki situasi / dilema bermain peran (b) siswa mengikuti latihan pemanasan (c) guru memberikan intrusi khusus kepada pesert bermain peran (d) guru memberitahu peran yang akan dimainkan 2. Tindakan dramatik dan diskusi (a) para aktor terus melakukan perannya (b) bermain

peran harus berhenti pada titik penting bila dituntut diberhentikannya bermain peran. (c) keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada bermain peran 3. Evaluasi bermain peran (a) siswa memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi (b) guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran (c) guru membuat catatan bermain peran ke dalam jurnal sekolah (kalau ada).

3. Bagi pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metoda bermain peran dalam pembelajaran PKn sehingga dapat mengembangkan pendekatan ini pada materi yang lain dengan lebih baik