

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN(PKn) DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
DI KELAS V SD NEGERI 42 BARINGIN
KECAMATAN KOTO TANGAH
KOTA PADANG**

SKRIPSI



Oleh

**RAHMI NASRI
95481**

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

2012

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode
Role Playing di Kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan
Koto Tangah Kota Padang.**

Nama : **Rahmi Nasri**

Nim : **95481**

Program Studi : **S1**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Ilmu pendidikan**

Padang, April 2012

Nama

Ketua : **Dra. Asnidar. A**

Sekretaris : **Dra. Hj. Maimunah, M. Pd**

Pengiji I : **Dra. Hj. Asmaniar Bahar**

Penguji II : **Drs. Nasrul, S. Pd**

Penguji III : **Masniladevi, S. Pd, M. Pd**

Tanda Tangan

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

ABSTRAK

Rahmi Nasri. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi S1. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Sekolah Dasar bahwa nilai PKn siswa rendah. Hal ini disebabkan karena 1) guru lebih sering menggunakan metode ceramah 2) sering menyampaikan materi secara klasikal, 3) guru belum memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga kurang mengembangkan dan melatih sikap, nilai dan keterampilan siswa 4) kurang membimbing siswa dalam belajar kelompok, 5) kurang memvariasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan. Permasalahan yang akan diteliti adalah Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai praktisi yang melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* dilaksanakan 3 tahap yaitu: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, 3) evaluasi *role playing*.

Dari hasil penilaian rata- rata terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I diperoleh persentase 75 % dan siklus II memperoleh 92 %, untuk aspek kognitif nilai rata-rata yang didapatkan siswa 67% meningkat pada siklus II menjadi nilai klasikal rata-rata 82%, dan aspek afektif pada siklus I diperoleh ketuntasan 66 % meningkat menjadi 80 % pada siklus II, selanjutnya dari penilaian aspek psikomotor diperoleh ketuntasan pada siklus I 63 % dan pada siklus II 82 %. Berdasarkan data tersebut maka hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan dari nilai rata-rata keseluruhan siklus I 66% meningkat 15% pada siklus II menjadi 81% pada siklus II. Oleh sebab itu Metode *Role Playing* dapat digunakan suatu referensi dalam pelaksanaan pembelajaran

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

Skripsi ini dapat peneliti susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan berupa moril maupun materil. Maka untuk itu sudah sepantasnya peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Ibu Masniladevi, S. Pd, M. Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ibu Dra. Asnidar. A selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Dra. Hj. Maimunah, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar, selaku dosen penguji I, serta Drs. Nasrul, M.Pd selaku dosen penguji II, dan Masniladevi, S. Pd, M. Pd, selaku dosen penguji III yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD, yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
6. Ibu Yulianis, S. Pd, selaku kepala sekolah dan rekan- rekan majelis guru SD Negeri 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, yang telah membeikan bantuan dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Elly Sumiarti, selaku guru kelas IV yang telah banyak membantu selama peneliti mengadakan penelitian.
8. Siswa-siswi Kelas V SD Negeri 42 Baringin Kec. Koto Tangah Kota Padang TP 2011/2012, yang telah membantu peneliti untuk mengadakan penelitian.
9. Ayahanda Sidi Nasri Rusli dan Ibunda Siti Mursyida Buckhari, yang peneliti muliakan serta kakak-kakakku Jekrimen Nasri, S. Pd, Jon Rison Nasri, S. Pdi, Sri Rosiana, S. Ag, Fitri Suryani S. Ag, Jolly Boy Nasri S.E, Yustina Nasri, S. Pdi, Talent Verawati, A. Md, Metmunaswin dan adikku tercinta Rahmat Nasri yang senantiasa telah memberikan semangat dan dorongan moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabatku Rosi Rahayuni, S.Pd yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan, saran dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 seksi BB-19 yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan **skripsi** ini.

Semoga semua bantuan, dorongan, dan bimbingan yang diberikan menjadi amal sholeh dan diridhoi oleh Allah SWT. Amin. Peneliti menyadari bahwa

dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaannya.

Akhirnya segala yang benar datangnya dari Allah SWT, dan segala yang salah datangnya dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisiNya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, April 2012

Penulis

Rahmi Nasri

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR BAGAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hasil Belajar.....	12
2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	13
a. Pengertian Pembelajaran	13
b. Pengertian Kewarganegaraan.....	14
c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraa	15
d. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	16

e.. Manfaat PKn.....	18
3. Metode <i>Role Playing</i>	19
a. Pengertian Metode	19
b. Metode <i>Role Playing</i>	19
c. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	20
d. Keunggulan Metode <i>Role Playing</i>	21
4. Langkah- langkah Proses Pembelajaran <i>Role Playing</i>	22
5. Pembelajaran Menjaga Keutuhan NKRI dengan Metode <i>Role Playing</i>	26
B. Kerangka Teori.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A.Lokasi Penelitian	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Subjek Penelitian	37
3. Waktu dan Lama Penelitian	38
B. Rancangan Penelitian.....	38
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
2. Alur Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian	42
1. Refleksi Awal.....	42
2. Perencanaan	42
3. Pelaksanaan.....	43
4. Pengamatan	44

5. Refleksi	44
D. Data dan Sumber Data	45
1. Data Penelitian.....	45
2. Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	46
1. Teknik Pengumpulan Data	46
2. Instrumen Penelitian	47
F. Analisis Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	51
1. Siklus I Pertemuan I	52
a. Perencanaan	52
b. Pelaksanaan	59
c. Pengamatan.....	68
d. Refleksi.....	77
2. Siklus I Pertemuan II	82
a. Perencanaan	82
b. Pelaksanaan	90
c. Pengamatan.....	98
d. Refleksi.....	107
3. Siklus II	112
a. Perencanaan	113
b. Pelaksanaan	114

c. Pengamatan.....	123
d. Refleksi.....	132
B. Pembahasan.....	135
1. Pembahasan Siklus I.....	135
2. Pembahasan Siklus II	144

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A.Simpulan	152
B. Saran.....	153

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	155
2. Lembar Penilaian Kognitif, Afektif, Psikomotor pada RPP	163
3. Skenario <i>Role Playing</i> dan Media Gambar Siklus I Pertemuan I	167
4. Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I	172
5. Hasil Penilaian Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	173
6. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	176
7. Format Penilaian Siklus I Pertemuan I	184
8. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	186
9. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran siklus I Pertemuan II	187
10. Lembar Penilaian Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor pada RPP.....	195
11. Skenario <i>Role Playing</i> dan Media Gambar Siklus I Pertemuan II.....	200
12. Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan II	203
13. Hasil Penilaian Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	205
14. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	208
15. Format Penilaian Siklus I Pertemuan II	216
16 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	218
17. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran siklus II	219
18. Lembar Penilaian Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor pada RPP.....	227
19. Skenario <i>Role Playing</i> dan Media Gambar Siklus II.....	231
20. Lembar Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan I	235

21. Hasil Penilaian Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	236
22. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus II	239
23. Format Penilaian Siklus II	247
24. Perbandingan Rata- rata Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	249
25. Perbandingan Rata- rata Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	250
26. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I ke Siklus II	251

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan Kerangka Teori.....	36
2. Bagan Alur Penelitian	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan bidang studi yang dimaksudkan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur tersebut diharapkan dapat terwujud dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa: mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan undang-undang dasar 1945

PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Depdiknas (2006:ii) menjelaskan bahwa secara garis besar mata pelajaran PKNn mencakup : 1) dimensi pengetahuan

kewarganegaraan (*civics knowledge*), 2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*), 3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) yang pada gilirannya dapat mewujudkan masyarakat yang demokratis konstitusional.

Selain itu, pembelajaran PKn juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk menghasilkan generasi yang berkualitas yaitu manusia yang mampu berpikir secara kritis, kreatif dan logis. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari pembelajaran PKn.

Tujuan mata pelajaran PKn menurut Depdiknas (dalam KTSP, 2006:271) adalah 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, 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 pencatutan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan memahami tujuan pembelajaran PKn di atas dimana siswa dituntut memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam proses pembelajaran serta berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pengembangan sikap siswa yang baik di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat merupakan tuntutan yang

diinginkan pada pembelajaran PKn. Mengingat pentingnya peranan PKn dalam kehidupan, upaya untuk meningkatkan sistem pengajaran PKn selalu menjadi perhatian, khususnya bagi ahli pendidikan di sekolah.

Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu hasil belajar PKn. Bentuk upaya nyata yang telah dilakukan pemerintah tersebut antara lain peningkatan kualifikasi pendidikan dimulai dengan melakukan peningkatan profesional guru, penataran bagi guru-guru SD dengan berbagai jenis kegiatan, pengadaan buku-buku sumber, penyempurnaan dan pemanfaatan kurikulum, melakukan penyempurnaan sarana dan prasarana sekolah, mengadakan kegiatan-kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), dan lain-lainnya.

Namun upaya ini belumlah memberikan hasil yang memuaskan, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mutu hasil belajar PKn rendah. Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses pembelajaran selama ini di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang dalam proses pembelajaran PKn terutama materi contoh-contoh menjaga keutuhan NKRI yakni belum optimalnya aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa. Hasil pengamatan terungkaplah beberapa kendala dalam pembelajaran materi contoh-contoh menjaga keutuhan NKRI yaitu: 1) Peran guru masih terlalu dominan, siswa hanya berperan sebagai pendengar dan mencatat apa yang diajarkan guru, 2) dalam pembelajaran materi contoh-contoh dalam menjaga keutuhan NKRI guru belum memberikan pengalaman belajar secara langsung (dengan menampilkan drama), 2) guru sering menggunakan metode ceramah, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan metode

ceramah sehingga kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap nilai dan keterampilan sikap (dengan *role playing*), 3) guru sering menyampaikan materi secara klasikal, 4) kurang membimbing siswa dalam belajar kelompok, 5) kurang memberi motivasi kepada siswa 6) kurang memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan sesama teman kelompoknya(diskusi).

Berdasarkan permasalahan di atas, berdampak kepada siswa yaitu 1) tidak aktif, kaku, tidak terbuka dan demokrasi, 2) kurang berinteraksi sesama temannya, 3) kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri di dalam kelompok, 4) kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap nilai dan keterampilan sikap, nilai dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan masyarakat serta tidak terlihatnya perubahan sikap siswa setelah memahami materi yang diberikan guru. Menurut Depdikbud (1997:1) usaha tersebut belum berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

”1) Masih banyak guru yang mengajar secara klasikal, 2) Kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru, 3) Mengutamakan menghafal pengetahuan dan rumus-rumus daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang, 4) Sedikitnya kesepadanan bahan pengajaran dengan metode dan kemampuan setiap siswa, 5) Hasil belajar rendah, kemampuan memecahkan masalah rendah berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh, dan 6) Lingkungan kelas yang bising menyulitkan untuk komunikasi dan belajar yang memerlukan pemikiran”.

Hal ini akan berdampak kepada hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa menjadi rendah dengan nilai rata-rata 6,3 belum mencapai kriteria

ketuntasan minimal. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PKn adalah 7,5. Daftar nilai siswa sebelum tindakan mata pelajaran PKn.

Tabel : 1.1 Daftar nilai ujian UH siswa kelas V Semester I mata pelajaran PKn SDN 42 Baringin TP 2011/2012 dengan materi menjaga keutuhan NKRI sebelum tindakan

No	Nama siswa	Hasil belajar	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum tuntas
1	TP	5.0		√
2	DS	5.0		√
3	SEP	6.0		√
4	RHP	5.0		√
5	EI	4.0		√
6	H	6.0		√
7	W	5.0		√
8	T	4.0		√
9	A	8.0	√	
10	AA	6.0		√
11	BMR	5.0		√
12	DR	7.0		√
13	DAO	5.0		√
14	FS	8.0	√	
15	F	8.0	√	
16	GA	8.0	√	
17	GM	7.0		√
18	GR	7.0		√
19	MIS	6.0		√
20	MI	7.0		√
21	RZR	7.0		√
22	RDS	8.0	√	
23	RS	7.0		√
24	SP	6.0		√
Jumlah rata-rata		6.3		
Nilai tertinggi		8.0		
Nilai terendah		4.0		
Presentase KKM		75%	21%	79%

Data table di atas menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru di kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 42

Baringin adalah 7.5. Ternyata dari 24 orang siswa yang berhasil tuntas sebanyak 5 orang. Dengan demikian ketuntasan siswa hanya (21%). Artinya KKM yang ditetapkan belum mencapai target.

Salah satu tuntutan pembelajaran PKn yang baik adalah menuntut keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu guru dituntut untuk dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang dicapai. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk itu dalam proses pembelajaran PKn diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam PKn adalah metode *Role Playing*. Alasan pemilihan metode *Role Playing* karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Syaiful (2008:11) ” *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa.”

Oemar (2003:48) menyatakan “*Role Playing* adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode *Role Playing* adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Alasan pemilihan metode *Role Playing* karena pada metode ini antara lain: guru dapat memberikan materi tanpa ceramah tetapi melalui pembuatan skenario, siswa dibawa aktif dalam proses pembelajaran, siswa dapat menerima materi yang diberikan melalui *role playing*, setiap siswa dapat melakukan skenario yang diberikan dalam bentuk *role playing* di dalam kelompoknya untuk menampilkan materi yang didapatkannya, memupuk rasa kebersamaan dan kerjasama siswa di dalam kelompok / kelas serta menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa : 1) Dalam *role playing*, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, 2) bermain peran memungkinkan dan memperkenankan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya

Tuntutan pembelajaran PKn, guru seharusnya menggunakan metode yang menuntut sikap afektif siswa seperti metode *Role Playing*. Sedangkan guru jarang menggunakan metode *Role Playing* sehingga sikap afektif belum

tertanam dalam diri siswa. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas V semester I, standar kompetensi 1. Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan kompetensi dasar Menunjukkan contoh- contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah Metode *Role Playing* karena lebih dipahami oleh anak melalui pengalaman belajar yang langsung, menarik dan berguna dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bermakna, melalui suatu metode yang tepat dipergunakan, sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan fenomena di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan metode *role playing* di kelas V SD negeri 42 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang ?

Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Padang?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Padang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan metode *role playing* di kelas V SD negeri 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Padang.

2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Padang?
3. Penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode *role playing* di kelas V SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Padang?

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Kota Padang

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya :

1. Bagi Kepala Sekolah, sebagai acuan dalam memberi bimbingan untuk peningkatan hasil belajar PKn terhadap guru di SD dengan menggunakan metode *role playing*
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan metode *role playing*.
3. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn dengan metode *role playing*, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode *role playing*, meningkatkan keterampilan tentang cara

mengevaluasi pembelajaran PKn dengan metode *role playing* dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas

4. Bagi siswa , siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran PKn, peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial), meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar yang berkenaan dengan pembelajaran PKn di kelas V SD.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Hasil belajar menurut Sudjana (2009:3) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Lebih lanjut Asep (2008: 14) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses belajar dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan serta mampu memecahkan masalah yang timbul yang sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom (dalam Tim Pengembang, 2006: 137) “ mengemukakan tiga hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor”. Lebih lanjut Usman (dalam Asep 2009:16) menyatakan bahwa hasil belajar yang di capai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan tiga kategori, yakni domain kognitif (terdiri dari pengetahuan,

pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, evaluasi), afektif (terdiri dari menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan, mempribadi atau mewatak) dan psikomotor (terdiri dari menirukan, keseksamaan, artikulasi, naturalisasi). Ditegaskan oleh Purwanto (1996:8) mengemukakan bahwa “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil yaitu kemampuan kognitif siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi) analisis, dan evaluasi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran dapat berupa kemampuan dan perubahan-perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa, prestasi belajar, kecepatan dan ranah yang dimiliki oleh siswa. Dengan memahami makna PKn yang menyatakan pada pembentukan moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari maka hasil belajar PKn lebih ditekankan pada aspek afektif siswa.

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah satu kata yang mempunyai kata dasar “belajar” yang diberi awalan pe- dan akhiran-an. Pembelajaran menurut Gagne dan Biggs (dalam Djafar 2001:10) adalah “Rangkaian peristiwa / kejadian yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat dapat berlangsung dengan mudah”. Natawijaya (1992:59) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar

dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan”. Sedangkan Rohadi (2003:6) menyatakan “Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar siswa “.

Dari uraian-uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembimbingan terhadap siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dan kepribadian sesuai dengan kehidupan budaya masyarakat.

b. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”

Senada dengan Winataputra (dalam Aziz 1999:16) “ PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara,

serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diadakan “.

Sedangkan Somantri (dalam Aziz 1999:14) mengemukakan bahwa “PKn merupakan mata pelajaran bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi, warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari dan melaksanakan hak dan mewajibkan warga Negara”.

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.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. 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 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.

Seterusnya menurut Depdiknas (2004:30) mengatakan “Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Menurut Winataputra (2006:428) 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 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.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2004 : 2) ruang lingkup PKn meliputi:

Beberapa aspek : “ (1) sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat, dan lingkungan, (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, (4) sistem berbangsa dan bernegara”. Jadi ruang lingkup PKn adalah meliputi aspek-aspek sebagai berikut : “ (1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak azazi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi Negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan Pancasila, (8) globalisasi “.

Hal di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) bahwa:

persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, 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.

Berdasarkan uraian tentang ruang lingkup Pkn yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pkn meliputi: 1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) ketatanegaraan, 3) kegiatan ekonomi, 4) norma, hukum, peraturan. 5) politik, 6) HAM, 7) pancasila sebagai idiologi bangsa, dan 8) globalisasi. Adapun ruang lingkup yang akan di bahas meliputi persatuan dan kesatuan bangsa.

e. Manfaat PKn

Dengan mempelajari PKn, siswa akan merasakan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Depdikbud (2003: 3) manfaat PKn adalah:

- 1) Siswa akan mengetahui norma-norma aturan-aturan dan hukum yang akan dipatuhi dalam kehidupan sehari-hari,
- 2) Siswa sebagai warga negara mengetahui hak dan kewajibannya,
- 3) Siswa akan memiliki rasa cinta terhadap tanah air dan sikap rela berkorban (mendahulukan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi),
- 4) Siswa menyadari akan pentingnya hidup rukun dan saling tolong menolong antar sesama warga masyarakat.

Sedangkan menurut Depdiknas (2004: 19) bahwa manfaat PKn adalah : 1) Mengembangkan dan melestarikan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, 2) Mengembangkan dan membina siswa yang sadar akan hak dan kewajiban, taat pada peraturan yang berlaku, serta berbudi pekerti luhur, 3) Membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah, dan masyarakat serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat PKn merupakan mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur Pancasila dan norma yang berada pada kepribadian bangsa Indonesia agar dapat menjadi warga negara yang mampu mengembangkan dan melestarikan Pancasila.

3. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode

Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah:

“Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran”.

Sedangkan menurut Oemar (2008:26) “Metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum”.

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 yang diharapkan.

b. Metode *Role Playing*

Menurut Syaiful (2009:213) “*Role Playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari suatu situasi sosial

Selanjutnya Wina (2006:161) “Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa- peristiwa

aktual, atau kejadian- kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Sedangkan menurut Oemar (2008:199) menyatakan ” *role playing* atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran berupa teknik simulasi atau drama yang seolah- olah benar-benar terjadi pada siswa untuk menerapkan suatu konsep dalam pendidikan sosial dan antar insani.

c. Tujuan Metode *role playing*

Menurut Oemar (2008:199) tujuan metode *role playing* yaitu:

“1) belajar dan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 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-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, 4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya”.

Nana (1996:63) mengemukakan tujuan metode *role playing* adalah:

“ 1) Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) Melatih memecahkan masalah, 4) Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, 5) Memberi motivasi belajar pada siswa, 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, 7) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi ”

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *role playing* adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengadakan kerja sama serta mengembangkan sikap toleransi dalam diri siswa sehingga, siswa bisa belajar dan berbuat dari apa yang dilakukan dan yang diamatinya.

d. Keunggulan metode *role playing*

Metode *role playing* memiliki kelebihan dari metode lain dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Menurut Mansyur (dalam Syaiful Sagala 2009:213) mengatakan bahwa:

Kelebihan metode *role playing* adalah : (1) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan, (2) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif, (3) bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni dari sekolah, (4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik- baiknya, (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Hal senada juga disampaikan Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode *role playing* yaitu:

“1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran 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, sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang lama, 2) Sebelum melakukan bermain peran, guru harus menyiapkan skenario yang cocok untuk dimainkan”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk berkreaitifitas

dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode *role playing* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Pkn di sekolah dasar karena dengan *role playing* siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya.

4. Langkah-Langkah proses pembelajaran *role playing*

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran. Menurut Wina (2009: 161), langkah- langkah pembelajaran *role playing* yaitu:

1. Persiapan *role playing*
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam *role playing*
 - b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dilakukan
 - c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam pelaksanaan *role playing*
2. Pelaksanaan *role playing*
 - a) *Role playing* dimainkan oleh kelompok pemeran
 - b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian

- c) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- d) *Role playing* hendaknya dihentikan sejenak pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang disimulasikan

3. Penutup

- a) Melakukan diskusi, baik tentang jalannya *role playing* maupun materi cerita yang dilakukan
- b) Merumuskan kesimpulan

Pendapat di atas dipertegas oleh Oemar (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi *role playing*

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi

- a) Guru memiliki situasi/dilema *role playing* situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.
- b) Merancang skenario *role playing*. Sebelum *role playing* dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

- c) Sebelum pelaksanaan *role playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- d) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta *role playing* 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 *role playing*. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.
- e) Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam *role playing*. 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 *role playing* itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2. Tindakan dramatik dan diskusi

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi *role playing*, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) *Role playing* 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 *role playing*. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi *role playing*

- a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*. Siswa diperkenankan memberikan komentar

evaluasi dan keberhasilan tentang *role playing* yang telah dilaksanakan.

- b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan *role playing*. Dalam melakukan evaluasi *role playing*, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya *role playing*. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para peserta siswanya.
- c) Guru membuat *role playing* yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan *role playing* atau untuk perbaikan *role playing* selanjutnya.

Dari dua narasi para ahli di atas dapat ditetapkan bahwa langkah-langkah metode bermain peran hampir sama, hanya saja harus disesuaikan dengan urutan dari langkah-langkah yang telah ditetapkan dari pendapat ahli yang telah menetapkannya. Dari pendapat di atas langkah-langkah yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan **pendapat Oemar** karena mudah untuk dipahami dan mudah dalam pelaksanaannya.

5. Pembelajaran Menjaga Keutuhan NKRI dengan metode *role playing*

Menurut Suharsanto (2006:2) NKRI merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang meliputi wilayah daratan dan wilayah perairan yang

sangat luas. Terhampar melintasi garis khatulistiwa dan tersebar dari sabang sampai merauke.

Setiap rakyat Indonesia mempunyai kewajiban dan tanggung jawab untuk menjaga keutuhan NKRI. Menurut Suharsanto (2006:14) upaya yang perlu dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI yaitu:

1) Menjaga wilayah dan kekayaan tanah air Indonesia

Wilayah dan segenap kekayaan haruslah kita pertahankan dan kita jaga. Sebab di situlah letak kedaulatan Negara kita. Kita tidak boleh membiarkannya diambil atau dirampas bangsa asing atau orang perorangan. Tugas menjaga semua ini memang diserahkan kepada Negara. Namun sebagai warga Negara, kita juga harus turut menjaganya.

2) Saling menghormati perbedaan

Indonesia berdiri di atas perbedaan. Perbedaan tersebut meliputi agama, suku, adat istiadat, bahasa daerah dan warna kulit. Semua perbedaan itulah yang jalin-menjalin membangun Indonesia seutuhnya. Agar keutuhan Indonesia tetap terjaga, kita harus menganggap perbedaan itu sebagai anugerah. Kita harus mensyukuri perbedaan yang ada. Cara menjaga perbedaan-perbedaan itu dengan saling menghormati teman yang berbeda agama suku, adat istiadat, bahasa daerah dan warna kulit. Dengan demikian , kita turut menjaga keutuhan negara Indonesia.

3) Mempertahankan kesamaan dan kebersamaan

Bangsa Indonesia memiliki banyak perbedaan. Akan tetapi, bangsa Indonesia juga memiliki banyak persamaan. Dalam naskah Sumpah Pemuda, kita telah mengikrarkan bahwa kita adalah satu bangsa, bangsa Indonesia. Kita mengakui bahwa kita satu tumpah darah, tumpah darah Indonesia. Kita juga mengakui bahwa kita menjunjung tinggi bahasa persatuan, yaitu bahasa Indonesia. Itulah tiga persamaan pokok yang dimiliki bangsa Indonesia. Selain itu, kita juga memiliki Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, dan Sang Saka Merah Putih. Semua itu adalah lambang pemersatu bangsa. Agar keutuhan Indonesia terjaga, kesamaan tersebut haruslah tetap dijaga dan dipertahankan. Persamaan tersebut semestinya dipertahankan oleh seluruh bangsa Indonesia. Oleh karena itu, kebersamaan antara sesama bangsa Indonesia haruslah terus dilestarikan.

4) Menaati peraturan

Salah satu cara menjaga keutuhan Indonesia adalah dengan menaati peraturan. Mengapa demikian? Peraturan dibuat untuk mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuannya agar Indonesia menjadi lebih baik. Melalui peraturan, Indonesia akan selamat dari kekacauan.

Taat kepada undang-undang dan peraturan berlaku bagi seluruh rakyat Indonesia. Peraturan berlaku baik untuk presiden maupun rakyat biasa, baik tua maupun muda, baik yang kaya maupun yang miskin, baik laki-laki maupun perempuan.

Presiden juga harus menaati undang-undang dalam mengatur Negara. Presiden menaati undang-undang agar dapat melayani rakyat sebaik mungkin. Rakyat harus membantu pelaksanaan program yang dicanangkan pemerintah. Para wajib pajak harus membayar pajak. Para guru harus menaati undang-undang dengan bersungguh-sungguh mendidik murid-muridnya. Sebaliknya, murid-murid menaati tata tertib sekolah agar menjadi murid yang baik. Dengan menaati peraturan, keberhasilan dalam belajar pun bias diraih. Jika semuanya bertindak sesuai dengan undang-undang, niscaya Indonesia akan jaya untuk selama-lamanya.

Pembelajaran Menjaga Keutuhan NKRI dengan metode *role playing* berarti pembelajaran yang dilakukan guru terhadap siswa dengan menerapkan langkah- langkah metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran berupa teknik simulasi atau drama yang seolah- olah benar-benar terjadi pada siswa untuk menerapkan suatu konsep dalam pendidikan sosial dan antar insani. Adapun langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* menurut Oemar (2008:215) yaitu: 1)

Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi *role playing*

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi

- a) Guru memiliki situasi/dilema *role playing* situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Dalam hal ini siswa bersama guru memilih situasi contoh sikap dalam menjaga keutuhan NKRI dari gambar yang ditampilkan di depan kelas.
- b) Merancang skenario *role playing*. Sebelum *role playing* di lakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.
- c) Sebelum pelaksanaan *role playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- d) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta *role playing* 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 *role playing*. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.

- e) Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam *role playing*. 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 *role playing* itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2. Tindakan dramatik dan diskusi

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi *role playing*, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) *Role playing* 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 *role playing*. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi *role playing*

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

catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan *role playing* atau untuk perbaikan *role playing* selanjutnya.

B. KERANGKA TEORI

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Pembelajaran yang bermutu tentu akan memberikan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasi kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar. Selain itu, kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode 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 metode dalam pembelajaran terutama *role playing*.

Metode *role playing* 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 metode *role playing* berjalan dengan baik, guru hendaknya melakukan langkah-langkah *role playing* yang menurut Oemar (2008:215) adalah:

1. Persiapan dan instruksi

- a) Guru memiliki situasi *role playing* (bermain peran), maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa.
- b) Guru merancang skenario *role playing*
- c) Sebelum *role playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
- d) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *role playing*.
- e) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.

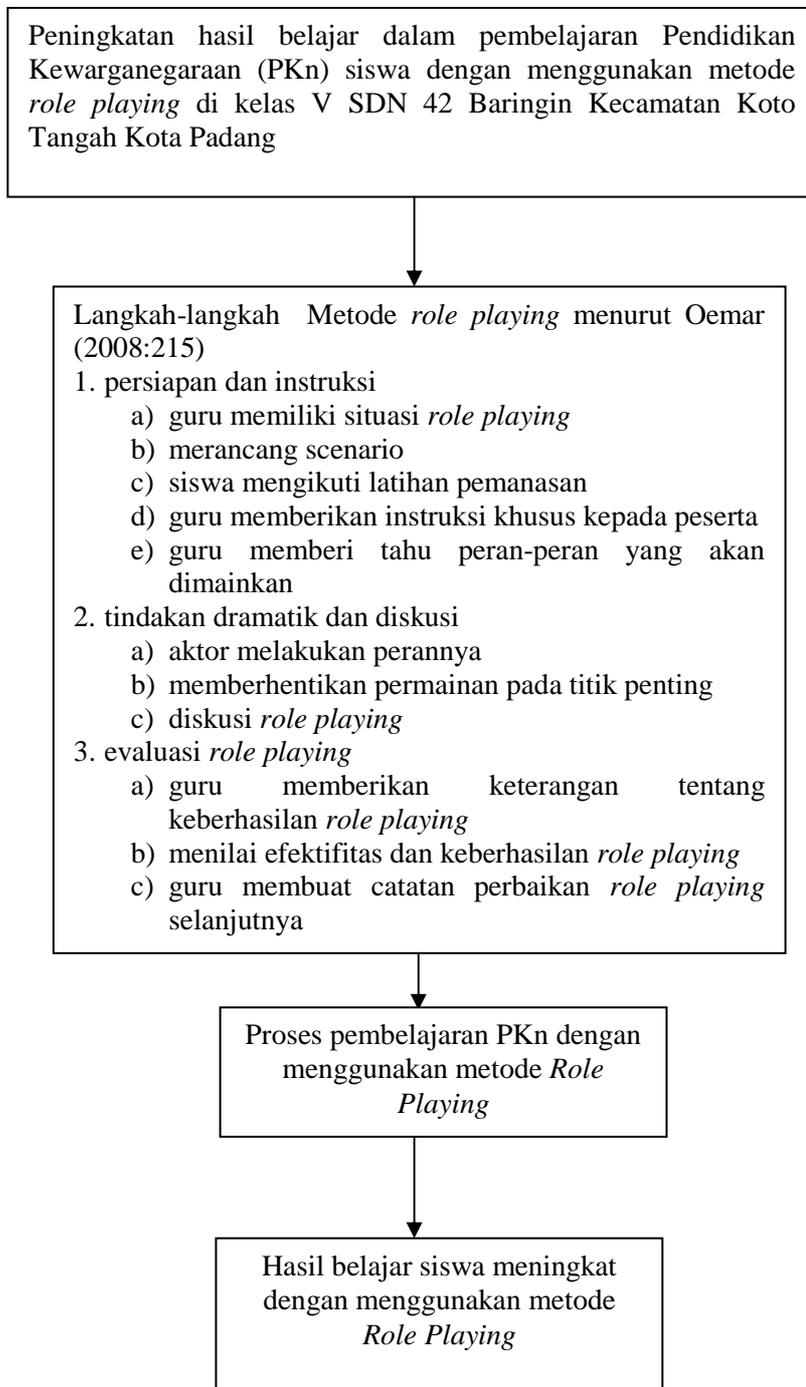
2. Tindakan dramatik dan diskusi

- a) Para aktor melakukan perannya
- b) *Role playing* harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada *role playing* yang telah dilakukan.

3. Evaluasi *role playing*

- a) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*.
- b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan *role playing*.
- c) Guru membuat catatan tentang *role playing* yang telah dilakukan untuk perbaikan *role playing* selanjutnya

KERANGKA TEORI PENELITIAN



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan metode *role playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran PKn di kelas V SD dengan metode *role playing* dituangkan dalam bentuk RPP yang komponen penyusunnya terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan, tindakan dramatik dan diskusi dan evaluasi *role playing*
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode *role playing* terdiri dari 3 tahap. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* dilaksanakan dengan dua siklus, dimana siklus I belum berhasil, hal ini disebabkan karena langkah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *role playing* belum terlaksana dengan baik, antara lain : a) waktu guru memberikan instruksi khusus kepada peserta guru belum menjelaskan kepada siswa *role playing* secara rinci, b) saat guru memberitahu peran- peran yang dimainkan guru masih dinilai belum

menjelaskan peran- peran yang akan dimainkan secara rinci, c) saat siswa melakukan *role playing* siswa masih terlihat kurang serius dengan peran yang dilakukan sehingga kegiatan yang dilakukan kurang sesuai dengan waktu yang ditentukan, d) saat memberikan keterangan tentang keberhasilan *role playing* kurangnya kelompok lain yang menanggapi karena siswa kurang berani dan takut salah. Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran ini akan diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* sudah terlaksana dengan baik.

3. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siklus I pertemuan satu 66 dan pada pertemuan dua 69 meningkat, pada siklus 2 pada pertemuan satu 82. Hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 42 Baringin Kecamatan Koto Tengah Kota Padang telah meningkat.

B. Saran.

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

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metoda *role playing* dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran PKn
2. Bagi guru hendaknya metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan

menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metode *role playing* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan materi yang lain
4. Bagi pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan bagi pembaca