

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 07  
KOTO ALAM KAB. AGAM**

**Skripsi**

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



**OLEH:**

**MALRATU SEPTIA  
1108252 / 2011**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 07  
KOTO ALAM KAB. AGAM

Nama : Malratu Septia  
Nim : 1108252/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2016

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Asnidar A  
NIP. 19501001 197603 2 002



Dra. Hj. Harni, M.Pd  
NIP. 19550529 198003 2 002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Muhammadi, M.Si  
NIP. 19610906 198602 1 001

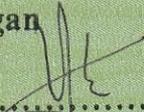
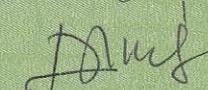
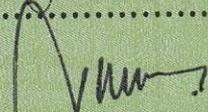
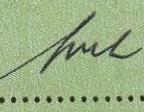
## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

**Judul** : Peningkatan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan  
Kewarganegaran Dengan Menggunakan Metode Bermain  
Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam.  
**Nama** : Malratu Septia  
**NIM/TM** : 1108252/ 2011  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 April 2016

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Asnidar A	(.....  )
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Harni, M.Pd	(.....  )
3. Anggota	: Dra. Farida S, M.Si	(.....  )
4. Anggota	: Dr. Nur Asma, M.Pd	(.....  )
5. Anggota	: Drs. Nasrul, M.Pd	(.....  )

## Halaman Persembahan



"...Ya Tuhanku, anugerahkanlah aku ilham dan ilmu pengetahuan untuk tetap mensyukuri nikmat-Mu yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan kepada kedua ibu bapakku dan agar aku mengerjakan amal sholeh yang Engkau ridhai; dan masukkanlah aku dengan rahmat-Mu ke dalam golongan hamba-hamba-Mu yang sholeh". (Q.S. An-Naml: 19)

Ya Allah... Ya Robbi...

Tiada kata yang dapat kuucapkan selain kata syukur

Alhamdulillahirabbi'âlamîn...

Dengan izin-Mu, sekelembut kebahagiaan telah ku raih, sejumpat asa telah ku gapai

Setelah perjalanan ini lama ku tempuh

Ku sadari perjalananku masih panjang, meski langkahku baru sampai di sini

Namun, perjuangan dan harapan belumlah usai

Kan ku tempuh liku kehidupan ini demi asa yang belum tergapai

Walau gersang dan kerikil kehidupan setiap saat selalu menghadang

Ya Allah... Ya Robbi...

Perkayalah diriku dengan ilmu dan kebajikan, hasilah aku dengan kasih sayang

Muliakanlah aku dengan taqwa, perindahlah aku dengan kesehatan

Ya Allah... Ya Robbi...

Sentuhilah aku dengan kelembutan kasih sayang-Mu

Terangilah jalanku dengan cahaya dan hidayah-Mu

Tuntunlah hidupku dengan ridho-Mu

Agar bahtera impian ini tetap berlayar sesuai jalur yang Engkau gariskan

Tuk menjemput impian yang belum ku raih

Setulus hati... Kupersembahkan karya kecilku ini

Yang telah kuukir dengan tanganku

Kata-kata yang telah ku susun dengan hati dan cucuran keringatku

Sebagai tanda cinta dan baktiku

Buat Ayahanda (Mukhtar) dan Ibunda (Nurhan) tercinta

Tiada kesabaran yang mampu menandingi kesabarannya

Demi keberhasilan anak-anakmu

Ayah... Bunda...

Kaulah cermin penyemangat hidup

Agar ku terus tegar dan kuat menghadapi lika-liku kehidupan

Kaulah yang menimbulkan semangat agar ku terus mengejar cita dan asa

Walau kadang ku tertatih dan merintih dalam menggapainya

Terseot dan terluka dalam mengharapkannya

Namun ku yakin semua kan usai pada waktunya

Dan semua atas Kehendak Yang Kuasa

Ku hanya manusia yang mampu berharap dan berdo'a

Levat PERSEMBAHAN ini...

Seuntai kata syukur dan terima kasihku  
Buat Ayah-Bunda yang paling ku sayangi  
Ayah...

Tempa pengorbanan dan jerih payahmu, mungkinkah ku kan begini?  
Bunda yang ku cintai...  
Nan tiada henti memberikan semangat dan senyuman  
Serta do'a tulus nan ikhlas hanya agar ku meraih keberhasilan  
Dan menjadi orang yang berguna kelak  
Tiada mampu bagi ku tuk balas jasmu Ayah-Bunda

Ayah... Bunda...

Apa yang telah ku perbuat hari ini  
Belum dapat membayar setetes dari keringatmu  
Karena itu ya Allah...  
Jadikanlah setiap tetes keringat orang tuaku  
Mutiaru yang berkilauan saat kegelapan dan kepayahan  
Jadikanlah setiap butiran air matanya, penyejuk di kala dahaga

Ya Allah... Ya Robbi...

Jadikanlah apa yang kugapai sebagai tand baktiku buat mereka  
Untukmu Ayah-Bundaku  
Takkan mampu bibirku berucap...  
Agar ku lihat senyum menghuasi wajahmu  
Yang tulus dan penuh kasih sayang

Karya kecilku ini juga teristimewa ku persembahkan buat keluarga besarku,  
Terima kasih kuaturkan buat pengorbanan dan motivasi  
Serta do'a tulus ikhlasnya  
Tiada rasa lelah... Tiada rasa bosan...  
Telah memberikan semangat  
Agar ku bisa meraih kesuksesan

Ya Allah... Ya Robbi...

Tak dapat ku hitung betapa banyak nikmat yang telah Engkau curahkan  
Tak sebanding dengan apa yang telah ku berikan  
Akhirnya ku sadari...  
Betapa kecil dan rendahnya diri ini di hadapanmu  
Terima kasih tak tertingga ku ucapkan buat dosen-dosen  
Yang tanpa lelah mendidik dan menjadi panutan  
Agar ku terus maju dalam mengejar cita dan impian  
Pahlawan tanpa tanda jasa...  
Teruskan perjuangan ini demi memajukan anak bangsa

Kepada sahabat dan teman-teman ku

Khususnya AT. 19

Terima kasih atas semua dukungan dan masukannya

Sungguh kenangan manis dan pahit telah menjadi satu dalam mengiringi perjalanan kita  
Namun, kita tak pernah lelah dan saling bergandengan tangan  
Menjalani liku kehidupan dan berjuang meraih asa dan impian  
Yang pernah kita ukir bersama  
Dan tak lupa Bapak/ Ibu keluarga besar SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam yang selalu  
memberikan motivasi.

Dengan kerendahan hati... Kupersembahkan karya kecilku ini  
Buat mereka yang begitu berarti dalam hidupku  
Dengan niat suci dari orang-orang terkasiku  
T'lah mengantarkan ku ke depan pintu gerbang masa depan  
Yang penuh makna dan rahasia  
S'moga ku berhasil meraih impian dan asa  
Yang belum dapat ku genggam  
Ku ingin skripsi ini jadi ibadah  
Ibadah yang dapat kuhadiahkan buat orang-orang yang kucintai

Ya Allah... Ya Robbi...  
Tanpa rahmat-MU dan mereka semua  
Ku sadari siapakah aku ini? Akanlah selesai karya kecilku ini?  
Harapanku agar semua menjadi berarti dan berguna

Aamiin... Ya Robbal'alamiin

Oleh



Malratu Septia

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Malratu Septia  
NIM/BP : 1108252/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Padang, Maret 2016  
Yang menyatakan



*Malratu Septia*  
Malratu Septia  
NIM. 1108252

## ABSTRAK

**Malratu Septia, 2016 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam**

Penelitian ini dilandasi oleh kenyataan di SDN 07 Koto Alam bahwa dalam pembelajaran PKn, guru masih mempergunakan metode ceramah sehingga siswa lebih banyak diam. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn tersebut diadakanlah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana rancangan, pelaksanaan dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi pada masing-masing siklus. Dimulai dari aspek persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terlihat dari penilaian (1) Perencanaan meningkat dari rata-rata 80 siklus I dengan kategori baik menjadi 92 dengan kategori sangat baik siklus II, (2) Pelaksanaan pembelajaran aspek guru meningkat dari 73 siklus I menjadi 92 siklus II dan pelaksanaan pembelajaran aspek siswa meningkat dari 77,5 siklus I menjadi 91 siklus II serta (3) Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 67,33 siklus I menjadi 82,33 siklus II. Dapat disimpulkan pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V .

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penulis 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 yang telah merombak kebiadaban umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kecamatan Palembang”** 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).

Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak :

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku ketua jurusan PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini
2. Ibu Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris jurusan PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini

3. Ibu Dra. Asnidar A selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan tentang teknik penulisan skripsi yang benar
4. Ibu Dra.Hj. Harni,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan tentang teknik penulisan skripsi yang benar
5. Ibu Dra. Farida S,M.Si, Dr. Nur Asma,M.Pd, dan Drs. Nasrul,M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen yang mengajar di PGSD yang telah memberikan sumbangan pikiran selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini
7. Ibu kepala sekolah beserta staf guru di SDN 07 Koto Alam yang telah menyediakan waktu dan kesempatan bagi penulis untuk mengadakan penelitian,
8. Ibunda dan ayahanda serta seluruh kakak-kakak yang selalu memberikan dukungan tak terhingga baik moril maupun materil,
9. Rekan-rekan PGSD khususnya A.T 19 yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini

Kepada semua pihak di atas, penulis do'akan kepada Allah SWT semoga mendapat balasan di sisiNya. Amin.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekilapaan penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk

itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kemajuan pendidikan di masa datang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, 13 April 2016  
Peneliti

**Malratu Septia**  
**NIM : 1108252**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	10
1. Hakekat Hasil Belajar .....	10
a. Pengertian hasil belajar.....	10
b. Tujuan penilaian hasil belajar.....	11
c. Jenis-jenis hasil belajar.....	12
2. Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan ( PKn ).....	12
b. Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan ( PKn )....	13
c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan ( PKn ).....	15
3. Metode.....	16
a. Pengertian metode.....	16
b. Macam-macam metode.....	17
4. Metode Bermain Peran.....	17
a. Pengertian Metode Bermain Peran.....	17
b. Tujuan Metode Bermain Peran.....	19
c. Kelebihan Metode Bermain Peran.....	20
d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	21
5. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	23

a. Pengertian RPP.....	23
b. Komponen RPP.....	24
6. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn.....	25
B. Kerangka Teori.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Setting Penelitian .....	31
1. Tempat Penelitian .....	31
2. Subjek Penelitian .....	31
3. Waktu Penelitian .....	32
B. Rancangan Penelitian .....	32
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	32
a. Pendekatan Penelitian.....	32
b. Jenis Penelitian.....	32
2. Alur Penelitian .....	34
3. Prosedur Penelitian .....	36
a. Perencanaan .....	36
b. Pelaksanaan .....	37
c. Pengamatan .....	37
d. Refleksi .....	38
C. Data dan Sumber Data .....	39
1. Data Penelitian .....	39
2. Sumber Data.....	39
D. Teknik pengumpulan data dan Instrumen Penelitian .....	40
1. Teknik Pengumpulan Data .....	40
2. Instrument Penelitian.....	41
E. Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Siklus I .....	45
<b>Siklus I pertemuan I</b>	

a.	Tahap Perencanaan Siklus I pertemuan I.....	45
b.	Tahap Pelaksanaan Siklus I pertemuan I .....	47
c.	Tahap Pengamatan Siklus I pertemuan I.....	54
d.	Tahap Refleksi Siklus I pertemuan I.....	67
	<b>Siklus I Pertemuan II</b>	
a.	Perencanaan Siklus I pertemuan II.....	74
b.	Pelaksanaan Siklus I pertemuan II .....	77
c.	Pengamatan Siklus I pertemuan II .....	83
d.	Refleksi Siklus I pertemuan II.....	95
2.	<b>Siklus II</b> .....	99
	<b>Siklus II Pertemuan I</b>	
a.	Perencanaan Siklus II pertemuan I.....	99
b.	Pelaksanaan Siklus II pertemuan I .....	101
c.	Pengamatan Siklus II pertemuan I .....	107
d.	Refleksi Siklus II pertemuan I .....	119
<b>B.</b>	<b>Pembahasan</b> .....	121
1.	Pembahasan Siklus I .....	121
a.	Perencanaan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar .....	126
b.	Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar .....	138
c.	Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar.....	139
2.	Pembahasan Siklus II .....	139
a.	Perencanaan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar .....	140
b.	Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar .....	144

c. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar.....	150
---	-----

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

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

## **DAFTAR RUJUKAN**

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Teori .....	30
Bagan 2 Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I .....	156
Lampiran 2	Test Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I .....	161
Lampiran 3	Lembar Kerja Siswa (LKS) 1 Siklus I Pertemuan I .....	163
Lampiran 4	Skenario Bermain Peran ” pemilihan ketua kelas ” Siklus I PertemuanI.....	165
Lampiran 5	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) PKn dengan Metode Bermain Peran Siklus I Pertemuan I .....	167
Lampiran 6	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran Aspek Guru Siklus I Pertemuan I .....	171
Lampiran 7	Hasil pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran aspek siswa siklus I pertemuan I.....	178
Lampiran 8	Hasil Penilaian Ranah Kognitif siklus I pertemuan I.....	183
Lampiran 9	Hasil Penilaian Ranah Afektif siklus I pertemuan I.....	185
Lampiran 10	Hasil Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan I .....	187
Lampiran 11	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II .....	189
Lampiran 12	Test Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II .....	195
Lampiran 13	Lembar Kerja Siswa (LKS) 1 Siklus I Pertemuan II...	197
Lampiran 14	Skenario Bermain Peran ” Karya Wisata ” Siklus I PertemuanII.....	199

Lampiran 15	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) PKn dengan Metode Bermain Peran Siklus I Pertemuan II .....	201
Lampiran 16	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran Aspek Guru Siklus I Pertemuan II .....	204
Lampiran 17	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	210
Lampiran 18	Hasil Penilaian Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan II .....	216
Lampiran 19	Penilaian Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II .....	218
Lampiran 20	Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan II .....	220
Lampiran 21	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I .....	222
Lampiran 22	Test Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan I .....	227
Lampiran 23	Lembar Kerja Siswa (LKS) 1 Siklus II Pertemuan I.....	229
Lampiran 24	Skenario Bermain Peran ” Kerja Bakti ” Siklus II Pertemuan I.....	231
Lampiran 25	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP ) PKn dengan Metode Bermain Peran Siklus II Pertemuan I .....	232
Lampiran 26	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran Aspek Guru Siklus II Pertemuan I .....	235
Lampiran 27	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran Aspek Siswa Siklus II Pertemuan I.....	242

Lampiran 28 Hasil Penilaian Ranah Kognitif Siklus II Pertemuan I.....	249
Lampiran 29 Hasil Penilaian Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I .....	251
Lampiran 30 Hasil Penilaian Ranah Psikomotor Siklus II Pertemuan I .....	253
Lampiran 31 Rekapitulasi hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dalam pembelajaran PKn siklus I pertemuan I.....	255
Lampiran 32 Rekapitulasi hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dalam pembelajaran PKn siklus I pertemuan II.....	256
Lampiran 33 Rekapitulasi hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dalam pembelajaran PKn siklus II pertemuan I.....	257
Lampiran 34 Dokumentasi Penelitian.....	258

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan suatu proses belajar bagi siswa. Siswa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa sebagai respon terhadap kegiatan mengajar yang diberikan oleh guru. Jika proses pembelajaran tidak berjalan lancar maka hasilnya pun tidak akan optimal. Untuk itu, Setiap pembelajaran yang dilakukan oleh guru diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti-korupsi, 3) berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, 4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung/ tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran

PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja. Hal ini ditegaskan oleh Wina (2006:1) dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya. Pembelajaran PKn diharapkan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang mantap. PKn membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran PKn diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai dengan Pancasila.

Pembelajaran PKn diupayakan agar dapat mempersiapkan kepribadian yang mantap. PKn membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran PKn diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik dan sesuai dengan Pancasila.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi

antar siswa dapat terjalin dengan baik. Martinis (2008: 152) menjelaskan bahwa “ metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topic atau situasi”. Hamzah (2009:26) menjelaskan bahwa “ bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok”. Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metode bermain peran dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

Penggunaan metode bermain dalam pembelajaran peran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Dalam observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 21, 28 Mai, dan 4 Juni bahwa guru kelas V dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran belum berpedoman pada Peraturan Pemerintah no.41 tahun 2007, dan guru belum melengkapi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran seperti belum

mencantumkan kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kemudian pelaksanaan pembelajaran PKn masih menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah, tanya jawab, sehingga guru lebih banyak aktif dalam menerangkan pelajaran. Dalam memperoleh materi pelajaranpun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang beralngsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Apriyanti (2008:3) “metode bermain peran merupakan cara pembelajaran dengan mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan social untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan banyak manfaatnya bagi siswa seperti, mengembangkan kreativitas, memupuk kerja sama antar siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran, memupuk keberanian berpendapat, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat”.

Guru jarang membentuk kelompok untuk berdiskusi atau kerja kelompok sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru kurang memberikan pertanyaan yang mengandung masalah. Guru jarang meminta siswa untuk berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang mengandung masalah. Guru belum pernah menggunakan metode bermain

peran dalam pembelajaran PKn sehingga metode pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran PKn.

Hal ini berdampak kepada hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn ini terlihat dari hasil belajar pada MID semester genap tahun ajaran 2013/2014. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam rendah atau dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan itu adalah 70.

Dari data yang diperoleh dari guru kelas, terdapat 10 orang atau sekitar 66,67% dari 15 orang siswa, yang belum atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dari 15 orang siswa hanya 5 orang atau sekitar 33,33% siswa, yang mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Berikut tabel nilai MID semester siswa kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam pada tahun ajaran 2013/2014.

Tabel Nilai Ujian mid semester II PKn kelas V SDN 07 Koto Alam  
Kabupaten Agam Tahun Aajaran 2013/2014

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AF	70	60	-	Tidak tuntas
2	AAP	70	62	-	Tidak tuntas
3	MF	70	75	Tuntas	-
4	HYP	70	60	-	Tidak tuntas
5	CF	70	80	Tuntas	-
6	DYP	70	60	-	Tidak tuntas
7	DTO	70	95	Tuntas	-
8	DE	70	65	-	Tidak tuntas
9	DRA	70	60	-	Tidak tuntas
10	FA	70	62	-	Tidak tuntas
11	JR	70	72	Tuntas	-
12	MA	70	66	-	Tidak tuntas
13	VM	70	70	Tuntas	-
14	RIA	70	65	-	Tidak tuntas
15	ZJ	70	63	-	Tidak tuntas

*Sumber :Nilai Mid Semester II kelas V SDN 07 Koto Alam tahun ajaran 2013/2014*

Menanggapi masalah ini guru perlu meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang dilakukan. Salah satu cara meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa, dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan metode bermain peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian secara umum adalah bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam

Adapun rumusan masalah secara khusus adalah :

1. Bagaimanakah Perencanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam?
2. Bagaimanakah pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam?
3. Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam. Adapun tujuan penulisan secara khusus adalah untuk mendeskripsikan :

1. Merencanakan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam.
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 07 Koto Alam Kabupaten Agam.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan proses pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, terutama:

##### **1. Bagi Peneliti**

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang menggunakan metode bermain peran SD.

##### **2. Bagi Guru**

Sebagai bahan masukan bagi guru-guru SD dalam rangka penyempurnaan proses pembelajaran yang akan dilakukan.

##### **3. Bagi Kepala Sekolah**

Memperkaya metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakekat Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku, maka seseorang sudah dikatakan berhasil dalam belajar sebagaimana dikemukakan oleh Oemar (2008:2) bahwa "Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan perubahan jasmani." Hasil belajar juga merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran. Nana (2009:22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah "kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Berdasarkan pendapat ahli di atas jelaslah bahwa, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran, dan selama siswa itu mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya waktu itu.

## **b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah dipahami dan dikuasai oleh siswa.

Menurut Nana (2009:5) Tujuan penilaian antara lain:

(1). Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi yang ditempuhnya. (2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni berapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. (3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya, dan (4) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak yang berkepentingan.

Menurut Oemar (2008:1) tujuan penilaian menjadi tujuh, yaitu: (1) Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi, (2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan siswa, (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, (4) Mengetahui hasil pembelajaran, (5) mengetahui pencapaian kurikulum, (6) mendorong siswa belajar, (7) mendorong guru untuk mengajar lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian adalah untuk memperoleh informasi tentang siswa guna perbaikan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah diprogramkan sebelumnya. Informasi tersebut berupa tingkat keberhasilan yang telah diperoleh siswa, dan sekaligus melihat kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian.

### **c. Jenis - Jenis Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah akibat yang ditimbulkan dari proses pembelajaran yang dilakukan pada diri siswa berupa kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa merupakan kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa itu dapat menerapkannya dalam kehidupan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ngalim (1996:24) “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, dan evaluasi”. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Nana (2009:22) yang menyatakan bahwa “sesuai dengan sistem pendidikan nasional pada rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor”. Jadi jelaslah bahwa hasil belajar dapat dilihat dari tiga aspek yakni aspek kognitif, pemahaman, dan aplikasinya.

## **2. Pendidikan Kewarganegaraan**

### **a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan

kejayaan bangsa dan negara. Menurut Fenfen (2009:1) menyatakan “Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara”.

Menurut Aziz (2002:1.4) menyatakan “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik”. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

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

#### **b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

Ruang lingkup dari PKn adalah: 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, 4) Kebutuhan warga Negara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasaan dan Politik, 7)

Pancasila, 8) Globalisasi. Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup dari PKN adalah: 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, 4) Kebutuhan warga Negara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasaan dan Politik, 7) Pancasila, 8) Globalisasi

Selanjutnya ditegaskan lagi oleh Depdiknas (2006:271) ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 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 di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak azasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila serta globalisasi.

**c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

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. Menurut Udin (dalam Tuti 2008:10) 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”.

Pendapat di atas sejalan dengan Depdiknas (2006 : 271) 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.

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, rasional dan kreatif sehingga dapat menjalani dan berinteraksi dengan masyarakat luas.

### **3. Metode**

#### **a. Pengertian Metode**

Metode ialah suatu cara yang dipergunakan oleh seorang guru dalam mengolah suatu informasi yang berupa fakta, data atau konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Aziz (2002:6.3) mengemukakan “metode ialah suatu cara yang dipergunakan oleh seorang guru dalam mengolah suatu informasi yang berupa fakta, data atau konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dipertegas oleh Wina (2009:147) “metode adalah cara yang digunakan oleh seseorang untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang sudah disusun dapat tercapai secara optimal”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh seorang guru dalam berinteraksi dan menyampaikan suatu mata materi pelajaran kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## **b. Macam-macam Metode mengajar**

Syaiful (2006:82) mengemukakan ada sebelah macam metode dalam mengajar diantaranya:

- 1) Metode Proyek, 2) Metode Eksperimen, 3) Metode Tugas dan Resitasi,
- 4) Metode Diskusi, 5) Metode Sosiodrama, 6) Metode Demonstrasi,
- 7) Metode Problem Solving, 8) Metode Karyawisata, 9) Metode Tanya Jawab, 10) Metode Latihan, 11) Metode Ceramah

Sedangkan Etin ( 2012:15) mengemukakan metode yang lazim dimanfaatkan guru terdiri dari Sembilan metode diantaranya:

- 1) Metode ceramah, 2) metode demonstrasi, 3) metode diskusi, 4) metode latihan, 5) metode simulasi, 6) metode eksperimen, 7) metode bermain peran, 8) metode sumbang saran, 9) metode studi kasus.

Dari beberapa metode pembelajaran yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan dapat dipilih guru sesuai dengan materi, waktu dan kemampuan siswa dengan menggunakan metode bermain peran tersebut. Dengan demikian perlu dipilih metode yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode bermain peran.

## **4. Metode Bermain Peran**

### **a. Pengertian Metode Bermain Peran**

Bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa yang memerankannya. Menurut Syaiful

(2003:104) mengemukakan “bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa yang memerankannya”. Abu (2007:109) menyatakan “bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana histories, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

Selanjutnya menurut Nana (2000:199) menyatakan “bermain peran adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankann sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

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”.

Menurut Abdul (2007:109) bermain peran adalah menirukan kenyataan di mana siswa diikutsertakan dalam permainan peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Sedangkan menurut Azzahra (2008:1) “metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam satu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang

suatu konsep”. Dipertegas lagi oleh Oemar (2003:151) “metode bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah siswa berada dalam suatu situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep-konsep, terutama hubungan social serta siswa berkesempatanm terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang diberikan.

#### **b. Tujuan Metode Bermain Peran**

Tujuan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah belajar dengan berbuat, belajar melalui peniruan, belajar melalui balikan, dan Belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan. Menurut Oemar (2003:151) tujuan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah:

1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, 2) Belajar melalui peniruan. Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari para pemain atau pemegang peran yang telah ditentukan, 4) Belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangi dalam penampilan berikutnya.

Sejalan dengan pendapat di atas Guruh (2008:10) mengatakan tujuan dari metode bermain peran adalah:

a) Dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, di mana hal ini tidak terjadi dalam metode ceramah dan diskusi, b) siswa tidak hanya mengerti persoalan sosial psikologi, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan

dengan sesama manusia, seperti halnya penonton film atau sandiwara, yang ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya. c) siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode bermain peran adalah agar dapat memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain serta dapat menjalin kerjasama dan menghargai orang yang ada disekitarnya.

### **c. Kelebihan Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) Melatih siswa untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, 2) Menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi hidup, 3) siswa dapat mengambil suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, 4) siswa dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur. Menurut Abu (2005:65) metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) Melatih siswa untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, 2) Menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi hidup, 3) siswa dapat mengambil suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, 4) siswa dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Lebih lanjut Abdul (2008:10) menyebutkan metode bermain peran sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran memiliki

beberapa kelebihan, yaitu: a) Mengembangkan kreatifitas siswa, b) memupuk kerjasama antar siswa, c) menumbuhkan bakat siswa dalam seni dan drama, d) memupuk keberanian berpendapat di dalam kelas, e) melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.

Dari pendapat di atas dapat terlihat bahwa metode bermain peran sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan metode bermain peran dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat memupuk kreatifitas, kerjasama diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat.

#### **d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran**

Langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan metode bermain peran antara lain persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Menurut Nana (2003:84) mengatakan petunjuk dalam menggunakan metode bermain peran antara lain:

- 1) Tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik, 2) Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita, 3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung, 5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memerankan perannya, 6) Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, 7) Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada dalam permainan, 8) Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan.

Sedangkan menurut Abdul (2008:111) ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan metode bermain peran antara lain:

a. Persiapan

- 1) Persiapan untuk bermain
  - a) Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda
  - b) Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang akan dihadapi
- 2) Memilih pemain
  - a) Pilih pemain secara sukarela
  - b) Sebisa mungkin pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
  - c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
  - d) Pilih beberapa pemain agar tidak ada yang memerankan dua peran sekaligus
  - e) Setiap kelompok pemainnya paling banyak lima pemain
- 3) Mempersiapkan penonton
  - a) Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
  - b) Arahkan siswa bagaimana seharusnya berprilaku
- 4) Persiapan para pemain
  - a) Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campur tangan guru
  - b) Sebelum bermain setiap pemain harus mengetahui betul apa yang akan dilakukannya
  - c) Permainan harus lancar dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
  - d) Siapkan tempat dengan baik
  - e) Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik untuk bermain peran

b. Pelaksanaan

- 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi
- 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
- 3) Jangan menilai akting siswa, bahasanya dan yang lainnya
- 4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ke bertindak lanjut

c. Tindak Lanjut

- 1) Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan

## 2) Melakukan bermain peran kembali

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka pendapat yang akan penulis pakai dalam tindakan penelitian adalah pendapat menurut Abdul (2008:11) dengan alasan langkah-langkah yang digunakan mudah untuk dipahami sehingga nanti dalam pelaksanaannya lebih memudahkan penulis melaksanakannya.

## 5. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### a. pengertian RPP

Adapun hal yang perlu dilakukan guru sebelum mengajar di kelas adalah membuat suatu perencanaan untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu rencana yang disusun oleh guru untuk dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dirancang guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut Muslish (2011:53) ” Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah rancangan pembelajaran mata pelajaran perunit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas”.

Sedangkan menurut Taufik (2012:54) rencana pelaksanaan pembelajaran adalah

Rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan ke dalam silabus secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur pembelajaran mata pelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang akan diterapkan guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas.

#### **b. komponen RPP**

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) memiliki beberapa komponen dalam penulisannya. Komponen tersebut mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model dan metode pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan penilaian.

Seperti yang dikemukakan oleh Muslich (2009:53) "komponen RPP mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, alat dan sumber belajar dan evaluasi pembelajaran". Sedangkan menurut Mulyasa (2009:154) komponen RPP terdiri dari "kompetensi dasar, materi standar, indikator, hasil belajar, dan penilaian berbasis kelas".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen RPP terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, materi

pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, alat dan sumber dan evaluasi pembelajaran atau penilaian berbasis kelas.

## **6. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn**

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn akan lebih menarik bagi siswa, karena dengan menggunakan metode ini siswa akan ikut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, dan juga melatih siswa untuk bekerja sama, menerima keberagaman, serta membina sikap sosial.

Menurut Abdul (2008:11) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yaitu: a. Persiapan, b. Pelaksanaan, c. Tindak lanjut.

Untuk lebih jelas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Persiapan
  - 1) Persiapan untuk bermain
    - a) Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda
    - b) Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi
  - 2) Memilih pemain
    - a) Pilih pemain secara sukarela
    - b) Sebisa mungkin pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
    - c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
    - d) Pilih beberapa pemain agar tidak ada yang memerankan dua peran sekaligus

- e) Setiap kelompok pemainnya paling banyak lima pemain
- 3) Mempersiapkan penonton
    - a) Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
    - b) Arahkan siswa bagaimana seharusnya berperilaku
  - 4) Persiapan para pemain
    - a) Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campur tangan guru
    - b) Sebelum bermain setiap pemain harus mengetahui betul apa yang akan dilakukannya
    - c) Pemain harus lancer dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
    - d) Siapkan tempat dengan baik
    - e) Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik untuk bermain peran
- b. Pelaksanaan
- 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi
  - 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
  - 3) Jangan menilai akting siswa, bahasanya dan yang lainnya
  - 4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ke bertindak lanjut.
- c. Tindak lanjut
- 1) Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan
  - 2) Melakukan bermain peran kembali.

## **B. Kerangka Teori**

Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar diharapkan dapat menghasilkan siswa yang memiliki komitmen yang kuat dalam menjalankan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara dalam berbangsa dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu hasil belajar PKn tidak hanya dari segi aspek kognitif (pengetahuan) saja, aspek afektif (sikap/nilai) dan psikomotor (keterampilan) juga harus tercapai. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan agar hasil belajar PKn meningkat dengan menggunakan metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa diajak untuk menyelesaikan masalah-masalah nyata yang dekat dengan mereka. Sehingga pembelajaran itu akan lebih menarik dan menyenangkan bagi mereka karena mereka dituntut untuk berfikir secara kritis dan logis dalam menyelesaikan masalah yang ada. Apabila proses pembelajarn PKn menyenangkan bagi siswa maka dengan sendirinya hasil belajar siswa meningkat.

Pembelajaran PKn dengan materi mengharagai keputusan bersama dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran dengan berpedoman pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Abdul (2008:11):

- a. Persiapan
  - 1) Persiapan untuk bermain

- a) Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda
  - b) Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi
- 2) Memilih pemain
- a) Pilih pemain secara sukarela
  - b) Sebisa mungkin pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
  - c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
  - d) Pilih beberapa pemain agar tidak ada yang memerankan dua peran sekaligus
  - e) Setiap kelompok pemainnya paling banyak lima pemain
- 3) Mempersiapkan penonton
- a) Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
  - b) Arahkan siswa bagaimana seharusnya berperilaku
- 4) Persiapan para pemain
- a) Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campur tangan guru
  - b) Sebelum bermain setiap pemain harus mengetahui betul apa yang akan dilakukannya
  - c) Pemain harus lancer dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
  - d) Siapkan tempat dengan baik
  - e) Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik untuk bermain peran
- b. Pelaksanaan
- 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi

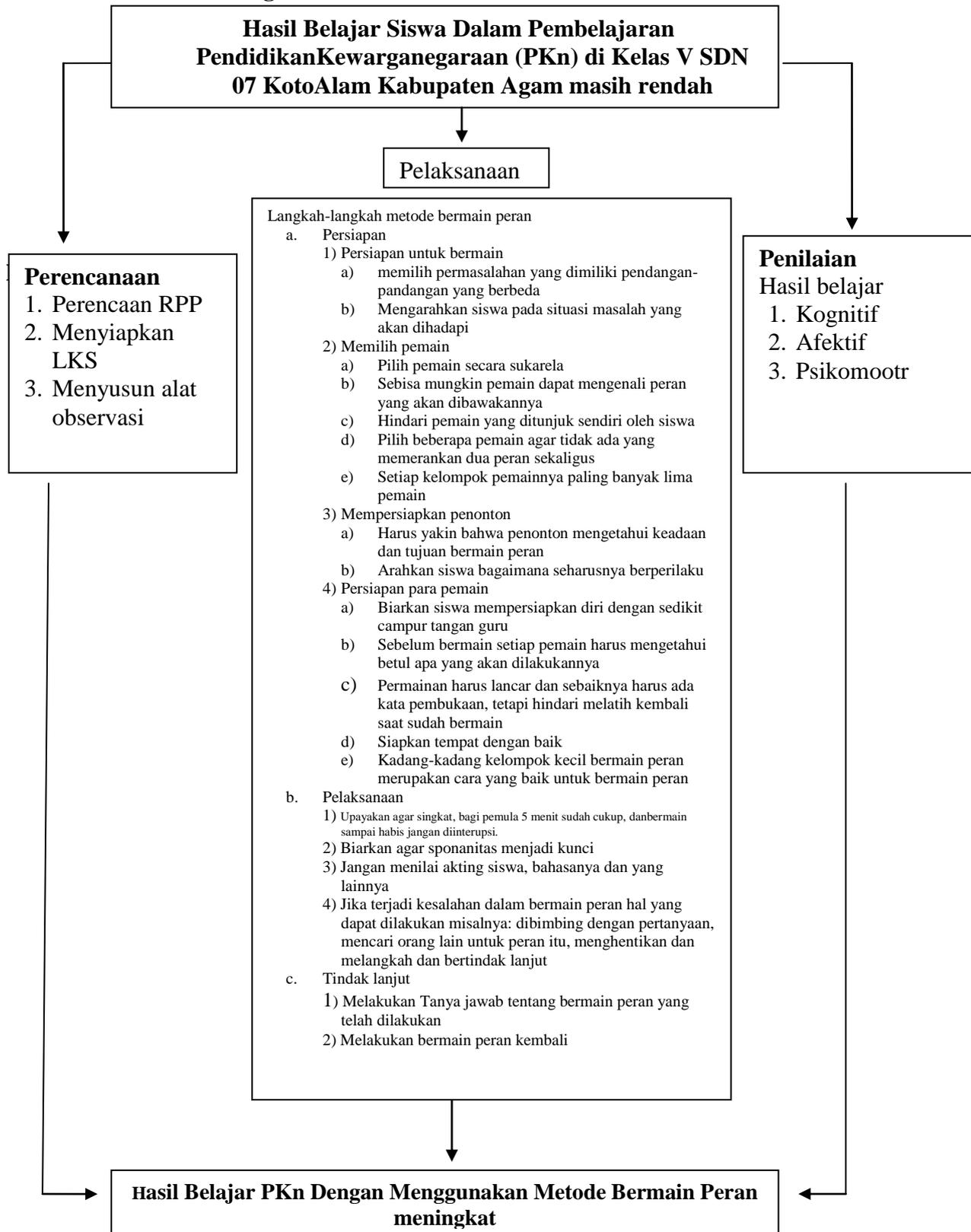
- 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
- 3) Jangan menilai akting siswa, bahasanya dan yang lainnya
- 4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ke bertindak lanjut.

c. Tindak lanjut

- 1) Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan
- 2) Melakukan bermain peran kembali.

Hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor di kelas V akan meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini:

## Bagan : 2.1 KERANGKA TEORI



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, siklus I dan II dapat disimpulkan:

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SD Negeri 07 Koto Alam dengan mengikuti tahapan-tahapan 1) Tahap perencanaan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap penilaian.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 07 Koto Alam telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan dilaksanakan 2 siklus dan disesuaikan dengan perbaikan rencana dari pertemuan sebelumnya.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dari siklus I dan II yaitu, siklus I pertemuan I sebesar 64%, siklus I pertemuan II sebesar 67%, sedangkan siklus II pertemuan I sebesar 81%. Dari data tersebut bahwa nilai siswa tidak tetap, dimana setiap siklus hasil meningkat. Dengan penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 07 Koto Alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari terwujudnya hasil belajar PKn yang sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan dalam penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan :

1. Disarankan kepada pembaca agar merancang pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu alternatif meningkatkan proses pembelajaran
2. Disarankan kepada para pembaca agar menggunakan metode bermain peran agar siswa menjadi aktif dan tertarik sehingga hasil belajar meningkat.
3. Disarankan dari hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode bermain peran dalam mata pelajaran PKn baik itu dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor.