

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN 27 GADUT KEC. TILATANG
KAMANG KAB. AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



OLEH

**ZAMZANELI
NIM: 04334**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN 27 GADUTKEC. TILATANG
KAMANG KAB. AGAM**

NAMA : ZAMZANELI

NIM : 04334

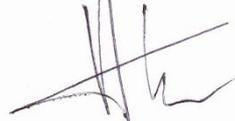
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Juli 2012

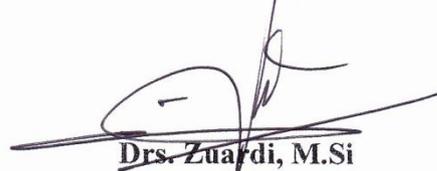
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dra. Asnidar. A
Nip. 195010011976032002

Pembimbing II



Drs. Zuardi, M.Si
Nip. 196101311988021001

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syairi Ahmad, M.Pd
Nip. 195912121987101001

ABSTRAK

ZAMZANELI 2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode bermain Peran Di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti dan pengamatan terhadap siswa dan guru kelas VSDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam., hasil belajar siswa masih rendah, serta dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional. Hal ini mengakibatkan nilai siswa rendah, yakni pencapaian nilai semester siswa adalah 64,52 sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70. Untuk itu penulis melalui penelitian ini mencoba meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*), penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pembelajaran yang digunakan yakni dengan menggunakan metode bermain peran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan metode bermain peran untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V. Sedangkan siswa yang diambil sebagai subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn, dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat, baik dari kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dari 85,41% mencapai 95,83%, aktivitas guru dari 72,8% mengalami peningkatan 86%, aktifitas siswa dari 70,56% mengalami peningkatan menjadi 84%. Dari ketuntasan hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode bermain peran adalah 28,57%, setelah diadakan tindakan siklus I terjadi peningkatan dengan rata-rata 67,30 persentase ketuntasannya 42,86%. Lalu dilanjutkan ke siklus II dan terjadi peningkatan dengan rata-rata 81,52 persentase ketuntasannya 100%.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode bermain Peran Di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam.” dapat diselesaikan dengan baik.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Ketua dan sekretaris yaitu Bapak Drs.Syafri Ahmad M.Pd dan Ibu Masniladevi M.Pd yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Ketua dan sekretaris UPP IV Bukittinggi yaitu Bapak Drs.Zuardi M.Si dan Ibuk Elma Alwi M.Pd serta staf dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah membantu memberikan informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
3. Pembimbing I dan pembimbing II, yaitu Ibu Dra. Asnidar. A dan Drs. Zuardi, M. Siyang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penyelesaian skripsi ini.
4. Terima kasih penulis ucapkan pada penguji I, II dan III, yaitu Ibu Dra. Asmaniar Bahar, Bapak Drs. Yunisrul dan Ibu Dra. Syamsu Arlis M.Pd yang telah memberikan kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepala sekolah dan majelis guru SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam yang telah meluangkan waktu kerjanya untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
6. Buat papa dan mamayang telah memberikan dukungan moril maupun materil demi kelancaran perkuliahan ananda beserta do'a dan bimbingan yang telah mama dan papa berikan selama ini hingga ananda dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik dan bisa membahagiakan mama dan papa nantinya.
7. Buat abang, kakak dan adik ku tersayang terima kasih kalian telah memberikan segala bentuk dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seksi RM 01 yang telah memberikan inspirasi dalam segala-galanya serta dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala jasa Bapak Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Akhirnya semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amiin...

Padang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Halaman Pengesahan Ujian Skripsi	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Tabel.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Hasil Belajar.....	11
2. Hakekat Pembelajaran PKn.....	12
3. Metode Pembelajaran.....	16
4. Hakekat Metode Bermain Peran	17
B. Kerangka Teori.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Lokasi Penelitian	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Subjek Penelitian.....	25
3. Waktu / lama Penelitian	26
B. Rancangan penelitian	26
1. Pendekatan Penelitian dan jenis penelitian	26

2. Alur Penelitian	28
3. Prosedur Penelitian.....	30
C. Data dan Sumber Data	33
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	34
E. Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	40
a. Siklus I Pertemuan 1	40
1) Perencanaan.....	40
2) Pelaksanaan	43
3) Pengamatan	50
4) Refleksi	57
b. Siklus I Pertemuan 2	65
1) Perencanaan.....	65
2) Pelaksanaan	67
3) Pengamatan	75
4) Refleksi	81
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	88
a. Perencanaan.....	88
b. Pelaksanaan	90
c. Pengamatan	98
d. Refleksi	104
B. Pembahasan.....	107
1. Pembahasan Siklus I	107
2. Pembahasan Siklus II.....	116
BAB V PENUTUP.....	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran.....	124

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	125
2. Skenario Bermain Peran	133
3. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1	136
4. Lembar hasil penilaian aspek kognitif Siklus I Pertemuan 1	138
5. Lembar hasil penilaian aspek afektif Siklus I Pertemuan 1	140
6. Lembar hasil penilaian aspek psikomotor Siklus I Pertemuan 1	143
7. Lembar instrumen penilaian kegiatan guru (IPKG) Siklus I Pertemuan 1	146
8. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam (dari aspek guru) Siklus I Pertemuan 1	150
9. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam (dari aspek siswa) Siklus I Pertemuan 1	157
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	162
11. Skenario Bermain Peran	170
12. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2	173
13. Lembar hasil penilaian aspek kognitif Siklus I Pertemuan 2	175
14. Lembar hasil penilaian aspek afektif Siklus I Pertemuan 2	177
15. Lembar hasil penilaian aspek psikomotor Siklus I Pertemuan 2	180
16. Lembar instrumen penilaian kegiatan guru (IPKG) Siklus I Pertemuan 2	183
17. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam (dari aspek guru) Siklus I Pertemuan 2	187
18. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam (dari aspek siswa) Siklus I Pertemuan 2	194
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	199
20. Skenario Bermain Peran	207
21. Lembar Kerja Siswa Siklus II	209
22. Lembar hasil penilaian aspek kognitif Siklus II	211
23. Lembar hasil penilaian aspek afektif Siklus II	213

24. Lembar hasil penilaian aspek psikomotor Siklus II.....	216
25. Lembar instrumen penilaiankegiatan guru (IPKG) Siklus II.....	219
26. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam (dari aspek guru) Siklus II.....	223
27. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam (dari aspek siswa) Siklus II.....	228
28. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	233
29. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	234
30. Diagram Perbandingan Rekapitulasi Nilai Individu Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	235
31. Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Pembelajaran Siklus I Dan Siklus II.....	236
32. Daftar nilai tes kelompok siklus I.....	237
33. Daftar nilai tes kelompok siklus II.....	238
34. Dokumentasi penelitian.....	239

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Daftar nilai semester 1 siswa kelas V SDN 27 Gadut.....	5
2.1 Hasil Penilaian IPKG Siklus I pertemuan 1	51
2.2 Hasil Analisis Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I pertemuan 1	53
2.3 Hasil Analisis Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I pertemuan 1	55
2.4 Hasil Belajar Siswa	56
2.5 Hasil Penilaian IPKG Siklus I pertemuan 2.....	76
2.6 Hasil Analisis Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I pertemuan 2	77
2.7 Hasil Analisis Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I pertemuan 2.....	79
2.8 Hasil Belajar Siswa	80
2.9 Hasil Penilaian IPKG Siklus II	99
2.10 Hasil Analisis Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II.....	100
2.11 Hasil Analisis Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus II	102
2.12 Hasil Belajar Siswa	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan karena PKn memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter, demokratis, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Selain itu pembelajaran PKn di SD lebih ditekankan pada pembentukan sikap yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menjadi warga negara yang baik, serta memiliki kepribadian yang baik sebagai warga negara Indonesia. Dengan pembelajaran PKn diharapkan nantinya siswa dapat menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan NKRI.

Dilihat dari konteks pendidikan dan perkembangan bangsa saat ini pembelajaran PKn di SD berfungsi untuk membuat siswa dapat berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran PKn dalam Depdiknas (2006:271) agar siswa dapat:

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

Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn diatas diharapkan siswa dapat berfikir kritis, mampu memahami dan mengaktualisasikan rasa kebangsaan dan cinta tanah air, melaksanakan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Selain itu juga diharapkan siswa memiliki bekal ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga negara Indonesia. Maka dari itu sangat tepat sekali PKn dijadikan salah satu mata pelajaran penting yang perlu dikuasai oleh siswa secara baik.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut sangat diperlukan kreatifitas guru dalam mengajarkan pelajaran PKn terhadap siswa. Guru dituntut untuk dapat memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menampilkan materi sebaik mungkin yang juga memerlukan teknik penyampaian tersendiri sehingga pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan bagi siswa, dapat melibatkan siswa secara aktif, dan dapat merangsang sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu guru juga harus mampu menggunakan berbagai cara agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat dikuasai siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa nantinya.

Namun dalam kenyataannya pembelajaran PKn di SD masih banyak hambatan dan masalah yang dihadapi. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada siswa kelas V SDN 27 Gadut Kec.Tilatang Kamang Kab. Agam dalam pembelajaran PKn terungkap bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran dan pembentukan sikap sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam belajar karena hanya disuruh menghafal saja. Akibatnya minat belajar siswa dalam pelajaran PKn menjadi rendah dan tentu saja hasil belajar siswa pun juga menjadi rendah.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar PKn siswa rendah yaitu faktor dari guru dan faktor dari siswa. Faktor dari guru adalah guru sebagai pembina kegiatan pembelajaran kurang terampil dalam memberikan pelajaran kepada siswanya. Selain itu metode yang digunakan dalam pembelajaran lebih didominasi dengan metode ceramah dan tanya jawab daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang.

Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru ini terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Sedangkan siswa lain hanya mendengar dan memperhatikan lalu disuruh untuk menghafal dan membaca buku teks. Dalam memperoleh materi pembelajaran pun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam

proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn selain harus mengembangkan aspek kognitif, guru juga harus mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

Sedangkan faktor dari siswa antara lain motivasi belajar siswa yang kurang dikarenakan tidak tertarik dengan pelajaran PKn karena mereka menganggap pelajaran PKn itu sulit dan membosankan. Selain itu rasa percaya diri yang tidak dimiliki siswa karena mereka menganggap pelajaran PKn itu sulit untuk mereka kuasai karena mereka hanya dituntut untuk menghafal materi yang sulit dan banyak.

Berdasarkan hasil temuan diatas hal itulah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Semester I Siswa Kelas V SDN 27 GadutKec. Tilatang Kamang
Kab. Agam Tahun Ajaran 2011/2012

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AG	70	66		√
2	AF	70	60		√
3	RL	70	64		√
4	BM	70	72	√	
5	WL	70	56		√
6	GA	70	65		√
7	MO	70	50		√
8	RV	70	73	√	
9	RM	70	59		√
10	AY	70	76	√	
11	AS	70	74	√	
12	CV	70	60		√
13	FR	70	66		√
14	FM	70	64		√
15	GD	70	60		√
16	MA	70	70	√	
17	MP	70	68		√
18	MR	70	63		√
19	MF	70	50		√
20	MT	70	74	√	
21	NT	70	65		√
Jumlah nilai			Jumlah	6	15
Rata-rata kelas		64,52	Persentase	28,57%	71,43%

Sumber : Data Sekunder SDN 27 GadutKec. Tilatang Kamang Kab. Agam

Berdasarkan hasil nilai semester siswa kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam tersebut, didapatkan nilai rata-rata kelas adalah 64,52. Nilai Ketuntasan Kerja Minimal (KKM) yang ditetapkan guru adalah 70 sehingga dapat disimpulkan sebanyak 6 orang siswa atau 28,57% siswa nilainya di atas KKM sedangkan sebanyak 15 orang siswa atau 71,43% siswa nilainya di bawah KKM.

Disinilah kemampuan guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa baik dalam

ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotor. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Selain itu guru harus mampu mengembangkan, menguasai serta menggunakan metode pembelajaran dengan tepat karena akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa baik keberhasilan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penggunaan berbagai metode harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran, karakter atau kualifikasi butiran materi pelajaran, situasi dan lingkungan belajar siswa, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa.

Maka salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam pelajaran PKn yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam belajar dan dapat merangsang sikap dan perilaku siswa sesuai dengan tujuan PKn adalah metode bermain peran atau *role playing*.

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Menurut Daryono (2008:138) metode bermain peran adalah “Suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di mana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap

dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peranan) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat”. Sedangkan menurut Abu Ahmadi (2005:65) “Metode bermain peran menekankan kenyataan di mana para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”.

Hal tersebut dipertegas dengan adanya kelebihan metode bermain peran menurut Daryono (2008:139) diantaranya:“(1) siswa dapat berlatih untuk memecahkan suatu problema sosial menurut pendapatnya sendiri, (2) memperkaya siswa dengan pengalaman-pengalaman sosial yang problematis, (3) siswa belajar mengekspresikan penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan umum, (4) mengembangkan nilai dan sikap siswa”.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa dengan metode bermain peran dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami ataupun akan dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Untuk itu penulis mencoba menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn pada penelitian nantinya karena metode bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Sehingga pembelajaran menjadi menarik bagi siswa.

Maka berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan secara umum dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 27 GadutKec. Tilatang Kamang Kab. Agam ?

Permasalahan tersebut secara khusus mengenai :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan(PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam.

Secara khusus yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang: penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn di SD yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan yaitu mutu dan kualitas yang baik dalam dunia pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan metode bermain peran.
2. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PKn dengan metode bermain peran.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode interaktif, diantaranya dengan metode bermain peran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses belajar. Belajar dilakukan manusia secara formal maupun informal, dimana dalam proses pembelajaran akan di peroleh hasil belajar setelah pembelajaran segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan-perubahan pada siswa inilah yang dinamakan hasil belajar.

Menurut Mulyasa (2008:212) “Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan”.Sedangkan menurut Nana (2009:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar’. Maka dapat dipahami bahwa dengan adanya hasil belajar maka guru dapat mengetahui kemampuan siswa dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi atau kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran sehingga guru dapat mengetahui tingkat kemampuan yang dimiliki siswa.

2. Hakekat Pembelajaran PKn

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah satu kata yang mempunyai kata dasar “belajar” yang diberi awalan pe- dan akhiran -an. Menurut Oemar (2010:57) “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Lalu menurut Degeng (dalam Hamzah, 2009:2) “Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa”. Selanjutnya menurut Wina (2008:77) “Pembelajaran sebagai proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki 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 PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antar warga negara dengan negara.

Menurut Depdiknas (2006:271) “Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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 UUD 1945”.

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

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk sikap siswa ke arah yang lebih positif, berdasarkan kepada 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.

c. Ruang Lingkup PKn

Menurut Depdiknas (2006:271) Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) 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, 2) 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, 3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, 4) Kebutuhan Warga Negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, 5) Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, 7) 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 ideologi terbuka, dan 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Sedangkan menurut Depdiknas (2004:2) “ Ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek : 1). Sistem sosial bangsa, 2). Manusia, tempat,dan lingkungan, 3). Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan 4). Sistem berbangsa dan bernegara”.

Pada penulisan ini penulis mengambil lingkup tentang kebutuhan warga negaratentang kebebasan berorganisasi. Penulis menekankan pada materi “peran serta organisasi di sekolah”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup kajian PKn adalah persatuan dan kesatuan, norma hukum dan peraturan,

Hak Asasi Manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik, Pancasila serta globalisasi.

d. Tujuan PKN

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

Menurut Udin (2006:1.20) “Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia”.

Selain itu menurut Depdiknas (2006:271) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik 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, 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 menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya serta membekali mereka dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma yang ada.

3. Metode Pembelajaran

Menurut Abdul Azis Wahab (2007:83) “Metode diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif”. Sedangkan menurut Winarno (dalam Suryosubroto, 2002:148) “Metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah”.

Selanjutnya Hamzah (2009:2) juga mengemukakan bahwa “Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Maka dapat disimpulkan bahwa **metode pembelajaran** dapat diartikan sebagai langkah atau proses dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Hakekat Metode Bermain Peran

a. Pengertian metode bermain peran

Menurut Daryono (2008:138) metode bermain peran (role playing) adalah “Suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di mana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peranan) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat”.

Lalu menurut Abu Ahmadi (2005:65) “Metode bermain peran menekankan kenyataan di mana para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”. Sedangkan menurut Syaiful (2000:199) “metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik”. Menurut Mel Silberman (2010:40) “ Role playing merupakan salah satu metode yang sangat berguna untuk menggali sikap dan untuk melatih kemampuan”.

Selanjutnya menurut Wina (2009:161) “Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

Maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran (role playing) adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa berakting

sesuai dengan peran yang telah ditentukan untuk melatih keterampilan dalam pemecahan masalah dan untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

b. Tujuan metode bermain peran

Menurut Hamzah (2010 : 26) bermain peran bertujuan untuk :

Membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Menurut Daryono (2008:138) adapun tujuan-tujuan yang dapat dicapai dengan metode role playing ini antara lain :

a) untuk membina nilai-nilai tertentu kepada siswa, b) meningkatkan kesadaran dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai, c) untuk membina penghayatan siswa terhadap suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup. Dengan demikian siswa dididik untuk tanggap terhadap lingkungan bukan sebaliknya”.

Sedangkan menurut Oemar (2008:199) tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut:

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.

Jadi berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu siswa dalam mendalami mata pelajaran, mengembangkan ketrampilan, dan sikap dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

c. Langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran

Menurut Hamzah (2010:26) “Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu (1) pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4)menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8)diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan”.

Menurut Abdul Azis Wahab (2007:112) perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - a) Persiapan untuk bermain
 - (1) Memilih permasalahan
 - (2) Mengarahkan peserta didik
 - b) Memilih pemain
 - (1) Pilih pemain sukarela
 - (2) Pemain dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
 - (3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh peserta didik
 - (4) Pilih beberapa pemain
 - (5) Pemainnya paling banyak lima pemain
 - (6) Hindari siswa mwmbawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya
 - c) Mempersiapkan penonton
 - (1) Penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran

- (2) Arahkan peserta didik bagaimana seharusnya berperilaku
- d) Persiapan para pemain
 - (1) Peserta didik mempersiapkan diri
 - (2) Setiap pemain harus mengetahui yang akan dilakukannya
 - (3) Permainan harus lancar
 - (4) Siapkan tempat dengan baik
 - (5) Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik untuk bermain peran
- 2) Pelaksanaan
 - a) Upayakan agar singkat,
 - b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
 - c) Jangan menilai akting peserta didik,
 - d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
 - e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu.
 - f) Jika pemain tersesat lakukan: rumuskan kembali keadaan dan masalah, simpulkan apa yang sudah dilakukan, hentikan dan arahkan kembali, mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
 - g) Jika siswa mengganggu: tugasi dengan peran khusus, jangan pedulikan dia
 - h) Jangan bolehkan pemirsa mengganggu.
- 3) Tindak Lanjut
 - a) Diskusi
 - b) Melakukan bermain peran kembali

Sedangkan menurut Oemar (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu:

- 1) Persiapan dan instruksi
 - a) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran.
 - b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
 - c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
 - d) Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*.
- 2) Tindakan dramatik dan diskusi
 - a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.

- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.
- 3) Evaluasi bermain peran
- a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 - b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
 - c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

Lalu menurut Suyatno (2009:123) langkah-langkah role playing yaitu:

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, b) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, c) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, e) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, f) setiap siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, g) setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, h) setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, i) guru memberikan kesimpulan secara umum, j) evaluasi, k) penutup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis lebih tertarik untuk menggunakan metode bermain peran berdasarkan pendapat dari Oemar dalam melaksanakan penelitian nantinya. Alasan yaitu pendapat tersebut lebih mudah dipahami penulis dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Kelebihan metode bermain peran

Menurut Daryono (2008:139) terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan metode bermain peran, diantaranya:“(1) siswa dapat berlatih untuk memecahkan suatu problema sosial menurut pendapatnya sendiri, (2) memperkaya siswa dengan pengalaman-pengalaman sosial yang problematis, (3) siswa belajar mengekspresikan

penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan umum, (4) mengembangkan nilai dan sikap siswa”.

Lalu menurut Abu Ahmadi (2005:82) kelebihan dari metode bermain peran adalah: “(1) memperjelas situasi sosial yang dimaksud, (2) menambah pengalaman tentang situasi sosial tertentu, (3) mendapat pandangan mengenai suatu tindakan dalam suatu situasi sosial dari berbagai sudut”.

Sedangkan menurut Roestiyah (1989:78) kelebihan metode bermain peran adalah: “a) memberi kesempatan kepada siswa di dalam menghadapi masalah sosial, menempatkan diri pada tempat orang lain, b) meluaskan pandangan siswa, c) memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain, beserta masalahnya menempatkan diri sendiri di tempat orang lain”.

Jadi dapat disimpulkan kelebihan dari metode bermain peran adalah dapat menjadi bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.

B. Kerangka Teori

Peningkatan hasil pembelajaran siswa selalu diupayakan oleh setiap sekolah. Dimana peningkatan tersebut membutuhkan peran dari semua tenaga pendidikan. Terutama peran dari guru yang secara langsung mendidik siswa. Agar hasil pembelajaran dapat meningkat maka guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat. Metode yang tepat dalam

proses pembelajaran PKn di SD salah satunya adalah dengan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di mana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peranan) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Melalui itu siswa memasuki diri orang lain atau individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya. Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaanseseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda.

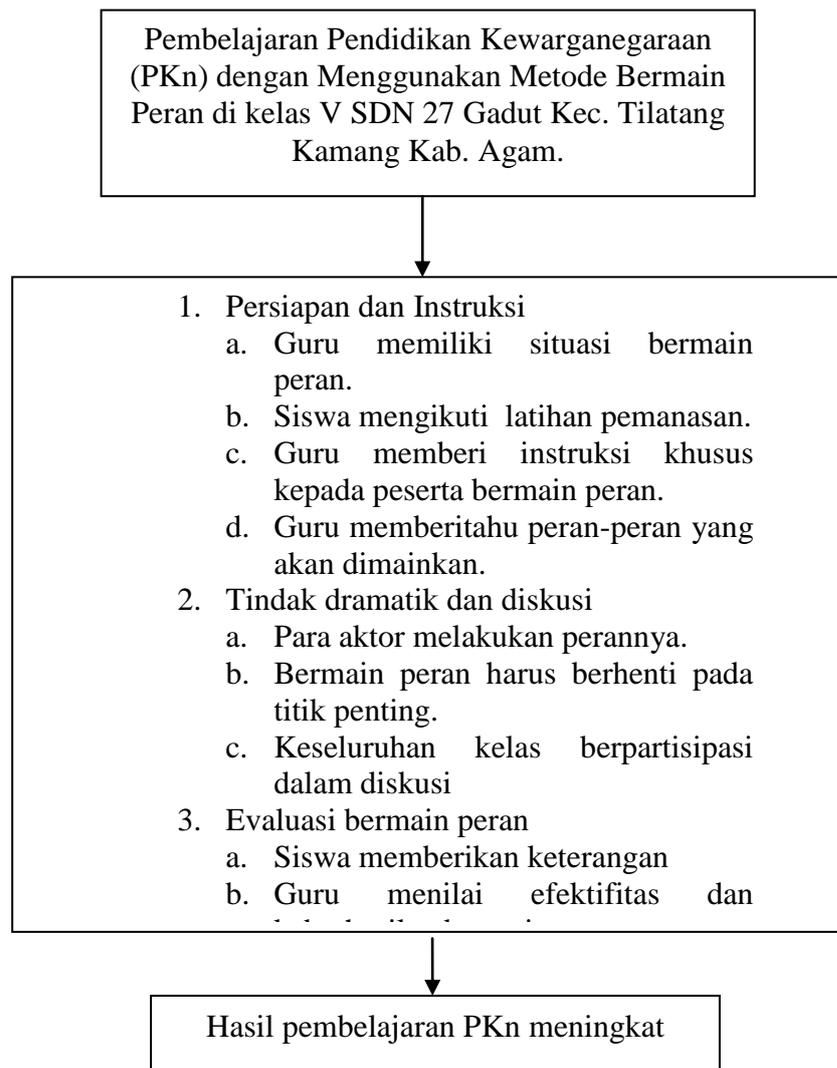
Agar pembelajaran metode bermain peran dapat berjalan dengan baik, guru hendaknya melakukan langkah-langkah metode bermain peran menurut Oemar (2008:215) adalah:

1. Persiapan dan Instruksi
 - a. Guru memiliki situasi bermain peran.
 - b. Siswa mengikuti latihan pemanasan.
 - c. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta
 - d. Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.
2. Tindakan dramatik dan diskusi
 - a. Para aktor melakukan perannya.

- b. Bermain peran harus berhenti pada titik penting.
 - c. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi
3. Evaluasi bermain peran
- a. Siswa memberikan keterangan
 - b. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan.
 - c. Guru membuat bermain peran tersebut kedalam catatan.

Berdasarkan uraian teori yang telah dikemukakan dapat digambarkan seperti bagan berikut ini:

Bagan Kerangka Teori



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan.

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

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang akan digunakan. Yang mana dalam RPP tersebut harus tergambar semua aspek mulai dari perumusan indikator dan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pemilihan sumber dan media, kesesuaian strategi dengan tujuan pembelajaran, dan kelengkapan instrument.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: a) persiapan dan instruksi yang terdiri dari: guru memiliki situasi bermain peran, siswa mengikuti latihan pemanasan, guru memberi instruksi khusus kepada peserta, guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan, b) tindakan dramatik dan diskusi yang terdiri dari: para aktor melakukan perannya, bermain peran harus berhenti pada titik penting, keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi, c) evaluasi bermain peran yang terdiri dari: siswa memberikan keterangan, guru menilai efektifitas dan keberhasilan, guru membuat bermain peran tersebut kedalam catatan.

3. Penggunaan metode bermain perandalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 27 Gadut Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel keberhasilan siswa siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan keberhasilan siswa siklus I yaitu 42,86%meningkat menjadi 100%dan rekapitulasi hasil penilaian proses pada siklus I juga sudah mengalami peningkatan pada siklus II dimana siswa sudah banyak memperoleh nilai SB (Sangat Baik).

B. Saran.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nanti bermanfaat setelah peneliti turun ke lapangan kelak.
4. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.