

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DI KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 47 KOTO TUO KECAMATAN KOTO TANGAH
PADANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
TRIYUM
90255**

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

ABSTRAK

Triyum 2012 : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di kelas V Sekolah Dasar Negeri 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tengah Padang

Skripsi ini dilatarbelakangi dari kenyataan selama peneliti mengajar PKn di Kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tengah Padang, Siswa terlihat tidak aktif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu 70. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tengah Padang

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, dilaksanakan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian diperoleh dari proses pelaksanaan tindakan melalui pengamatan, hasil tes dan diskusi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Sumber data adalah proses pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 25 orang .

Hasil penelitian tindakan kelas ini berdasarkan hasil tes siswa pada akhir tindakan siklus I menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor adalah 67 dan pada akhir siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 82. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tengah Padang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur selalu dipanjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat, petunjuk serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul. **Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di kelas V Sekolah Dasar Negeri 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang.** Kemudian shalawat beriring salam penulis mohonkan kepada Allah SWT, agar senantiasa disampaikan kepada nabi kita Muhammad SAW.

Sebagai manusia biasa peneliti tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih semoga apa yang peneliti terima dalam penyelesaian skripsi ini menjadi amal baik dan diberi pahala oleh Allah SWT. peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah ikut membantu secara langsung maupun tidak langsung. Dari berbagai pihak, berikut beberapa nama penulis sebutkan :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Asnidar, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Tin Indrawati selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Ibu Dra. Reinita, M.Pd sebagai penguji I, Ibu DR. Farida F, M.Pd, MT sebagai penguji II, Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum sebagai penguji III yang telah memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini
4. Suami tercinta (Fatmizal) dan anak-anakku tersayang (Maharani Fadillah, Dayana Fadillah, Mutia Tri Fatma) yang selalu setia memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Kepada kedua orang tua penulis dan semua famili yang telah memberikan dorongan, nasehat dan doa
6. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala di sisi Allah SWT.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis mengharapkan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi yang penulis susun ini.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi yang penulis susun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang. Amin ya Rabbal'alam.

Padang, April 2012
Penulis

Triyum

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Metode Bermain Peran	8
2. Pendidikan Kewarganegaraan	12
3. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan	16
B. Kerangka Teori	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	21
B. Rancangan Penelitian	21

C. Prosedur Penelitian	25
D. Data dan Sumber Data	27
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	28
F. Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan 1.....	32
2. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan 2	50
3. Hasil Penelitian Siklus II pertemuan 1	69
4. Hasil Penelitian Siklus II pertemuan 2	85

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I	98
2. Pembahasan Siklus II	103

BAB V Kesimpulan 107

A. Kesimpulan	107
B. Saran	108

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	RPP siklus I pertemuan 1	110
2	Hasil Belajar PKn Siklus I pertemuan 1	117
3	Hasil Belajar Afektif Siklus I pertemuan 1	118
4	Hasil Belajar Psikomotor Siklus I pertemuan 1	120
5	Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siklus I pertemuan 1	122
6	Observasi RPP Siklus I pertemuan 1	123
7	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tangah Kecamatan Koto Tangah Padang Aspek Guru Siklus I pertemuan 1	125
8	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tangah Kecamatan Koto Tangah Padang Aspek Siswa Siklus I pertemuan 1	128
9	RPP siklus I pertemuan 2	131
10	Hasil Belajar PKn Siklus I pertemuan 2	139
11	Hasil Belajar Afektif Siklus I pertemuan 2	140
12	Hasil Belajar Psikomotor Siklus I pertemuan 2	142
13	Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siklus I pertemuan 2	144
14	Observasi RPP Siklus I pertemuan 2	145
15	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tangah Kecamatan Koto Tangah Padang Aspek Guru Siklus I pertemuan 2	147
16	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tangah Kecamatan Koto Tangah Padang Aspek Siswa Siklus I pertemuan 2	150
17	RPP siklus II pertemuan 1	153
18	Hasil Belajar PKn Siklus II pertemuan 1	160
19	Hasil Belajar Afektif Siklus II pertemuan 1	161
20	Hasil Belajar Psikomotor Siklus II pertemuan 1	163
21	Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siklus II pertemuan 1	165
22	Observasi RPP Siklus II pertemuan 1	166
23	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tangah Kecamatan Koto Tangah Padang Aspek Guru Siklus II pertemuan 1	168
24	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk	171

	Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tengah Kecamatan Koto Tengah Padang Aspek Siswa Siklus II pertemuan 1	
25	RPP siklus II pertemuan 2	174
26	Hasil Belajar PKn Siklus II pertemuan 2	181
27	Hasil Belajar Afektif Siklus II pertemuan 2	182
28	Hasil Belajar Psikomotor Siklus II pertemuan 2	184
29	Rekapitulasi Hasil Belajar Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siklus II pertemuan 2	186
30	Observasi RPP Siklus II pertemuan 2	187
31	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tengah Kecamatan Koto Tengah Padang Aspek Guru Siklus II pertemuan 2	189
32	Observasi penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas V SDN 47 Koto Tengah Kecamatan Koto Tengah Padang Aspek Siswa Siklus II pertemuan 2	192

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan 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:

(1) 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.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn tersebut guru dituntut untuk dapat memilih metode pembelajaran yang tepat, karena dengan metode pembelajaran yang tepat diharapkan tumbuh berbagai kegiatan siswa yang efektif serta tercapainya interaksi yang edukatif dalam proses pembelajaran tersebut. Guru harus mampu menjadi fasilitator, penggerak serta pembimbing siswa, sedangkan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran, dengan demikian guru sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum PKn adalah mata pelajaran yang keseluruhan materi pelajarannya adalah teori-teori sosial, yang membutuhkan

perhatian dan konsentrasi siswa dalam memahami nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam PKn tersebut.

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Pembelajaran yang bermutu tentu akan memberikan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasi kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subjek yang sedang belajar. Suasana pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar.

Dari kenyataan yang penulis alami selama mengajar di SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tengah Padang, dalam pembelajaran PKn di Kelas V, anak terlihat tidak aktif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Salah satu penyebabnya dalam pembelajaran PKn guru dominan menggunakan metode ceramah, dimana guru yang berperan aktif sementara siswa lebih banyak diam dan mendengarkan sehingga pembelajaran menjadi monoton yang akibatnya hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan dan kurang mampu memahami materi PKn yang dipelajari. Ketika diberi soal, siswa juga mengalami kesulitan untuk menjawabnya. Nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 47 Koto Tuo pada tahun ajaran 2010 adalah 63. Sedangkan KKM untuk semua mata pelajaran adalah 70. Dengan demikian mata pelajaran PKn belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Berikut nilai rata-rata ulangan harian siswa pada semester I tahun ajaran 2010/2011 dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Siswa pada Semester I
Tahun Ajaran 2010/2011

No.	Nama Siswa	Nilai			Rata-rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1	M	60	66	75	67
2	SA	70	66	58	65
3	YS	70	66	66	67
4	DS	56	58	66	60
5	FK	40	66	75	60
6	RY	60	66	66	64
7	SP	65	66	58	63
8	AWM	60	66	66	64
9	AA	70	58	66	65
10	FA	70	75	58	68
11	HP	56	58	58	57
12	MF	70	66	58	65
13	M.A	70	66	58	65
14	NH	65	75	66	69
15	PM	70	66	66	67
16	RW	60	58	58	59
17	FF	65	66	58	63
18	YSH	70	66	58	65
19	A	60	58	75	64
20	HA	50	58	75	61
21	G	70	58	66	65
22	M.RA	60	75	66	67
23	RA	70	75	66	70
24	JS	50	66	58	58
25	I	65	66	66	66
Jumlah		1572	1630	1606	1603
Rata-rata		63	65	64	64

Sumber :Dokumentasi guru Kelas V SDN 47 KotoTuo

Berdasarkan hasil tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai PKn siswa adalah 64, hasil belajar ini belum sesuai dengan yang diharapkan yaitu belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. . Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta

prilaku 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 "metoda bermain peran adalah metoda yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metoda 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.

Alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Syaiful (2000:11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa."

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

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

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : Penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di kelas V Sekolah Dasar Negeri 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah "Bagaimana penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang ?

Secara khusus rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang?

C. Tujuan Penelitian.

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran dalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah Padang

D. Manfaat Penelitian.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi Pembelajaran PKn di SD. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan penulis sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan tentang penerapan metode bermain peran pada pembelajaran PKn dan mampu menerapkan metode bermain peran

2. Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn
3. Bagi siswa semakin termotivasi untuk meningkat pemahaman pada materi pembelajaran PKn
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang metode bermain peran

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode bermain peran

Menurut Oemar (2003:27) “Metode bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman yang bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insan di kalangan siswa di kelas. Para siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan personal lain di dalam situasi khusus”.

Selanjutnya Syaiful (2000 : 199) juga mengemukakan bahwa ”Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Kemudian Abu (2005: 65) juga mengemukakan bahwa “metode bermain peran adalah metode mengajar dengan menekankan kenyataan di mana para murid di ikut sertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah – masalah sosial”. Bermain peran dapat dilaksanakan 5 sampai 10 menit atau lebih, kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih memahami permasalahan yang diperankannya, melalui siswa dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat diketahui bahwa pengertian metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dengan mengikut sertakan keikutsertaan para murid untuk memerankannya (mendramatisasi). Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial dalam bentuk bahasa lisan, gerakan dan emosional.

b. Keunggulan Metode Bermain peran

Menurut Basyiruddin (2002 : 51) keunggulan metode bermain peran adalah : “(a) Siswa terlatih untuk dapat memerankan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka. (b) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian siswa. (c) Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil sesuatu kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri. (d) Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur”.

Selanjutnya menurut Syaiful (2000 : 200) Kelebihan metode bermain peran adalah :” (a) Anak didik terlatih berinisiatif serta kreatif pada waktu bermain peran para pemain di tuntut mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang disediakan. (b) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. (c) Bahasa lisan anak didik dapat dilatih menjadi bahasa yang baik agar mudah di pahami orang lain”.

Metode bermain peran ini sangat menarik banyak perhatian siswa SD sebagai suatu pembelajaran, didalamnya dapat melibatkan aspek-aspek kognitif (*problem solving* atau pemecahan masalah) dan efektif (sikap nilai-nilai pribadi atau

orang lain, membandingkan dan mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati dan sebagainya., atas dasar tokoh yang mereka perankan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut diketahui bahwa keunggulan dari metode bermain peran dapat diketahui bahwa metode bermain peran sangatlah baik untuk diterapkan untuk perkembangan siswa, baik cara berpikirnya, bakat, mental, maupun kehidupan sosialnya

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan merupakan hal-hal yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan tertentu, yang dalam hal ini adalah penggunaan metode bermain peran. Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful (2002:100) adalah (a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, (d) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Penggunaan metode bermain peran sangat baik untuk perkembangan jiwa sosialnya. Bagaimana ia bergaul dan menghargai teman, bagaimana ia beraktifitas dalam kelompok, bagaimana ia dapat berpikir kreatif dan mengambil keputusan pada saat dihadapkan pada situasi yang tiba-tiba.

d. Langkah-langkah penggunaan metode bermain peran

Pembelajaran merupakan suatu proses, mengingat pembelajaran merupakan suatu proses, maka pembelajaran akan terdiri atas beberapa langkah yang dilalui, langkah-langkah itu akan tertuang seperti dalam rencana pelaksanaan pembelajaran

Menurut Roestiyah NK (2001:91) langkah-langkah metode bermain peran tersebut adalah sebagai berikut:

(a) Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode ini bahwa dengan metode bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa lain jadi penonton dengan tugas-tugas lain pula. (b) Guru memilih masalah yang *urgen* atau mendesak yang membutuhkan pemecahan segera, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu. (c) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama. (d) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak, ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu. (e) Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog. f) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah bermain peran selesai. g) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog. (h) Setelah bermain peran itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran dapat pula dihentikan apabila sedang menemui jalan buntu. (i) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab

Sedangkan menurut Abdul (2007:111) ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan metode bermain peran antara lain:

I. Persiapan terdiri dari : (1) Persiapan untuk bermain meliputi : (a) Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda, (b) Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang akan dihadapi. (2) Memilih pemain, terdiri dari (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) 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. II. Pelaksanaan yang terdiri dari : (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 tindak lanjut. III. Tindak Lanjut, yang terdiri dari (1) Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan. (2) Melakukan bermain peran kembali

Dari beberapa langkah metode bermain peran di atas, penulis menerapkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Abdul yaitu terdiri dari tahap persiapan bermain peran, pelaksanaan bermain peran dan tahap tindak lanjut.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”. Soematri (dalam Azis 1999:14) menjelaskan :

istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara

dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Senada dengan pendapat di atas juga dipertegas oleh Seminar Nasional pengajaran dan pendidikan *Civics* (*civics education*:2007) “PKn adalah sebagai program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria dan ukuran, ketentuan-ketentuan pembukaan UUD 1945.

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

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar 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.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

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

“(1) sistem social bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) prilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan (4) sistem berbangsa dan bernegara”. Jadi ruang lingkup PKN adalah meliputi aspek-aspek sebagai berikut: “(1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan pancasila, dan (8) globalisasi”.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) mengemukakan ruang lingkup PKN adalah :

Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

Hak azasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, 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, konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi,

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, 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, globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2006:271) Tujuan PKn di SD agar 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, bernegara dan anti korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya dalam persatuan persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

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

Menurut Winataputra (2006:428) tujuan PKn adalah

Untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan

bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

Senada dengan pendapat di atas tujuan PKn dipertegas dalam 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 ahli di atas dapat ditarik kesimpulan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

3. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Sehingga dari kegiatan tersebut diperoleh hasil belajar. Dari hasil belajar siswa inilah seorang dapat mengukur dan menilai sejauh mana siswa menguasai dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajarinya.

Menurut Nana (2006: 25) hasil belajar adalah “sesuatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”.

Anita (2006:19) mengemukakan “hasil belajar ini berkenaan dengan apa-apa yang diperoleh peserta didik dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaluinya yang semua itu mengacu kepada tujuan pembelajaran yang dijabarkan dalam dimensi kognitif, afektif dan psikomotor”.

Menurut Ngalim (1996:18) “Hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesia, dan evaluasi”.

Berdasarkan pendapat di atas hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar sedangkan belajar sendiri lebih menekankan pada proses kegiatannya, selain pada hasil kegiatannya. Hasil belajar dapat dinilai berdasarkan test; sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pengajaran dan keberhasilan siswa atau guru dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan. Siswa mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat diarahkan pada tugas-tugas autentik. Penilaian ini dapat dilakukan oleh guru dengan cara mengamati hal-hal yang sedang dilakukan siswa serta melalui tugas-tugas pekerjaan yang dihasilkan oleh siswa. Sesuai dengan hal tersebut Supriyadi (2005:167) mengatakan “penilaian dapat dilakukan terhadap dua hal yaitu penilaian terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan penilaian terhadap hasil pembelajaran siswa”. Penilaian terhadap proses dapat dilacak dari segi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian

proses pembelajaran itu sendiri. Sedangkan penilaian terhadap hasil pembelajaran siswa dapat diarahkan kepada penguasaan konsep, pengembangan sikap dan nilai serta penguasaan keterampilan.

Menurut Bloom (dalam Umar 2007:13) menyatakan “Hasil belajar mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif. Karakteristik manusia meliputi cara berfikir, berbuat dan perasaan. Cara berfikir menyangkut ranah kognitif, cara berbuat menyangkut ranah psikomotor sedangkan perasaan menyangkut ranah afektif”

Pelaksanaan penilaian PKn yang berkaitan dengan ranah kognitif bisa dilakukan melalui tes. Sedangkan penilaian untuk ranah afektif dan ranah psikomotor tidak dilakukan dengan teknik tes, melainkan dilakukan dengan teknik nontes melalui lembar penilaian.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu di depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain serta mempunyai rasa tanggung jawab. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN 47 Koto Tuo Kecamatan Koto Tangah masih rendah. Penyebabnya adalah metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran PKn. Atas dasar tersebut maka penulis mengadakan penelitian pada bidang studi PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

Pelaksanaan metoda bermain peran sesuai dengan pendapat Abdul (2007:11) langkah-langkah bermain peran dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Dengan uraian sebagai berikut :

a. Tahap persiapan

1. Persiapan untuk bermain
2. Memilih pemain
3. Mempersiapkan penonton
4. Persiapan para pemain

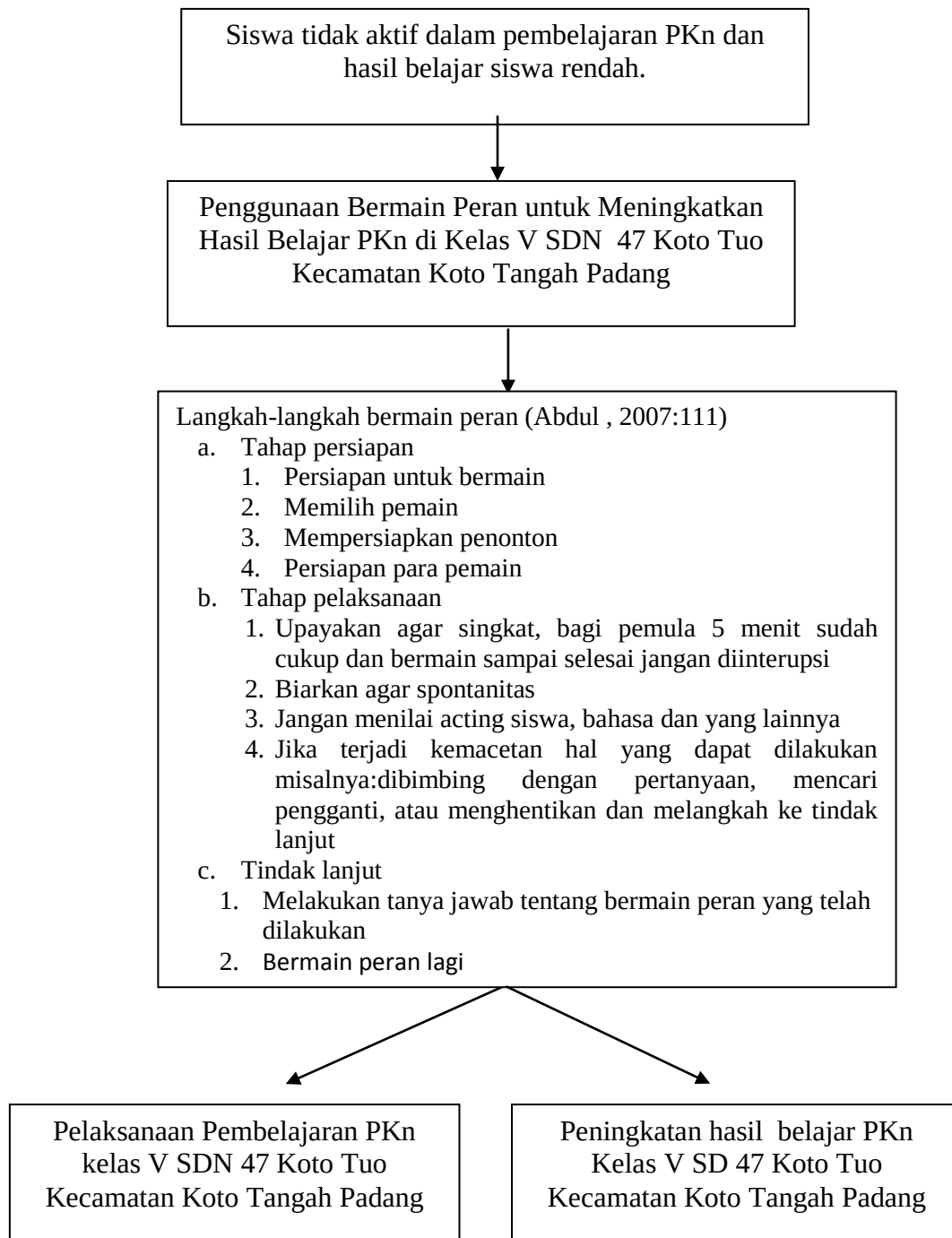
b. Tahap pelaksanaan

1. Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup dan bermain sampai selesai jangan diinterupsi
2. Biarkan agar spontanitas
3. Jangan menilai acting siswa, bahasa dan yang lainnya
4. Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari pengganti, atau menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut

c. Tindak lanjut

1. Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan
2. Melakukan bermain peran kembali

KERANGKA TEORI



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

Pertama, Perencanaan pembelajaran dalam bentuk RPP yang dibuat guru pada pembelajaran PKn dengan metode bermain peran di kelas V SDN 47 Koto Tuo Koto Tangah Padang semakin baik dari setiap siklus. Siklus I RPP yang dibuat guru telah lebih baik dari pada sebelum menggunakan metode bermain peran, namun dalam mengalokasikan waktu guru belum efektif. Pada siklus II RPP yang dibuat guru sudah baik dengan memperhatikan pengalokasian waktu dan kesesuaian metode dengan keadaan siswa. Pada siklus III RPP yang dibuat guru sudah sangat baik dan telah memenuhi semua komponen yang terdapat pada RPP. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa perencanaan pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat RPP

Kedua, Pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran sangat baik dilaksanakan dan telah mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga siswa telah aktif dan tidak hanya mendengar ceramah dari guru. Dari hasil pengamatan aktivitas siswa dan dari siklus I sampai Siklus III selalu meningkat.

Ketiga, Hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode bermain peran selalu meningkat. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 67 dan akhir siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 82. Dengan demikian hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran selalu meningkat di kelas V SDN 47 Koto Tengah Padang .

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 sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.