

SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN DI KELAS IV SD NEGERI 11
BUKIT APIT PUHUN BUKITTINGGI**

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



Oleh:

REFNI YULI ASTRINAWITA
01352/2008

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN DI KELAS IV SD NEGERI 11
BUKIT APIT PUHUN BUKITTINGGI

Nama : REFNI YULI ASTRINAWITA
NIM : 01352
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, 2 Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Dra. Hj. Asmaniar Bahar	(.....)
Sekretaris	: Dra. Asnidar A	(.....)
Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	(.....)
Anggota	: Dra. Dernawati	(.....)
Anggota	: Dra. Rifda Eliyasni M.Pd	(.....)

ABSTRAK

Refni Yuli: 2012. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi.

Kata kunci: Metoda Bermain Peran, Pembelajaran PKn, Peningkatan Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa

Kualitas pendidikan Indonesia masih rendah, hal ini disebabkan diantaranya dalam proses pembelajaran hanya mengutamakan hafalan, sehingga dalam pembelajaran tidak adanya nampak aspek afektif, dan psikomotor siswa. Mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metoda bermain peran untuk memperbaiki hasil pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data adalah perencanaan, pelaksanaan, *penilaian aspek guru dan siswa selama proses pembelajaran, dan refleksi. Subjek peneliti adalah guru, siswa kelas IV, dan peneliti. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan hasil tes.*

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kognitif adalah 49%, afektif 52 % dan psikomotor 51%. Dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2 dengan perolehan nilai siswa pada aspek kognitif 68%, afektif 57%, dan psikomotor 58 %. pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu pada aspek kognitif 87%, afektif 80%, dan psikomotor adalah 84%. Dari hasil peelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapan meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Metode Bermain Paran di Kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi**

Selawat beserta salam penulis kirimkan untuk nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan hingga ke alam yang penuh berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP-UNP. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd sebagai ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Asnidar. A selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd, Ibu Dra. Dernawati, dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni M.Pd sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan yang sangat berarti.

4. Ibu Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru di SD Negeri 11 BAP Bulittinggi, yang memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
5. Siswa kelas IV SD Negeri 11 BAP Bukittinggi yang telah menjadi subjek dalam penelitian.
6. Nenek (ALM) dan Ayah Gaek (ALM), Ibunda Yasnimar, Ayahanda M. Nazir (ALM), Mamak serta keluarga, Uniang Yeni serta keluarga, Uda Safrizal serta keluarga, Uda Nofriadi serta keluarga, Onang Lismayeni serta keluarga, Uda Desrizon serta keluarga, Bang Nofrianto, Adik Rika tercinta yang telah banyak memberikan dorongan semangat baik moril maupun materil.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu bersama dalam suka dan duka yang tidak dapat disebutkan satu persatu

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

Bukittinggi, 1 Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Halaman Pengesahan Lulus Ujian Skripsi	
Surat Pernyataan	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel.....	iv
Daftar Lampiran.....	v

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8

BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian hasil belajar	10
2. Hasil belajar di SD	11
3. Pembelajaran (PKn) di SD	12
a. Pengertian Pembelajaran.....	12
b. Hakekat PKn	13
c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Pkn di SD	13
d. Ruang Lingkup Pembelajaran Pkn di SD.....	14
4. Metode Bermain Peran	16
a. Pengertian Metode Pembelajaran.....	16
b. Pengertian Metode Bermain Peran.....	17
c. Kelebihan Metode Bermain Peran	19
d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Metode bermain Peran	20

B. Kerangka Teori	25
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	
1. Tempat Penelitian.....	30
2. Subjek Penelitian.....	30
3. Waktu Penelitian.	30
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.	
1. Pendekatan Penelitian.	31
2. Jenis penelitian	32
C. Rancangan Penelitian	
1. Alur penelitian.....	33
2. Prosedur penelitian.....	36
a. Studi Pendahuluan /Refleksi Awal.....	36
b. Perencanaan / Penyusunan Rancangan Tindakan	38
c. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan.....	39
d. Refleksi	40
D. Data dan Sumber Data	
1. Data Penelitian.	41
2. Sumber Data	43
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian	
1. Teknik Pengumpulan Data.....	43
2. Instrument Penelitian	44
F. Teknik Analisis Data	
1. Reduksi Data	45

2. Penyajian data	46
3. Penarikan kesimpulan	46

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan 1	
a. Perencanaan.....	49
b. Pelaksanaan.....	55
c. Pengamatan.....	65
d. Refleksi.....	74
2. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan 2	
a. Perencanaan.....	77
b. Pelaksanaan.....	80
c. Pengamatan.....	89
d. Refleksi.....	98
3. Hasil Penelitian Siklus II	
a. Perencanaan.....	101
b. Pelaksanaan.....	103
c. Pengamatan	113
d. Refleksi.....	121

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I	123
2. Pembahasan Siklus II.....	128

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan..... 130

B. Saran..... 131

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Pengamatan RPP pertemuan 1	158
2. Hasil Pengamatan Guru Siklus I pertemuan 1	165
3. Hasil Pengamatan Untuk Siswa Siklus I pertemuan 1	175
4. Hasil Pengamatan RPP Siklus I pertemuan 2	215
5. Hasil Pengamatan Untuk Guru Siklus I pertemuan 2	222
6. Hasil Pengamatan Untuk Siswa Siklus I pertemuan 2	232
7. Hasil Pengamatan RPP Siklus II	279
8. Hasil Pengamatan Untuk Guru Siklus II	286
9. Hasil Pengamatan Untuk Siswa Siklus II	296
10. Rekapitulasi Perbandingan Penilaian Hasil belajar siklus I pertemuan1 ..	306
11. Rekapitulasi Perbandingan Penilaian Hasil belajar siklus I pertemuan 2 ..	307
12. Rekapitulasi Perbandingan Penilaian Hasil belajar siklus II	308
13. Perbandingan hasil belajar siklus I dan II dari aspek afektif	309
14. Perbandingan hasil belajar siklus I dan II dari aspek psikomotor	310
15. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	311

Daftar Bagan

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	28
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	33

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatkan mutu pendidikan selalu diupayakan oleh guru. Dalam pembelajaran, seorang guru selalu berusaha agar siswa memahami dan menguasai materi yang diberikan. Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas merupakan suatu faktor yang sangat strategis dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya baik itu kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar yang baik dan bermutu diharapkan mampu menghasilkan manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan amanat undang-undang 1945 dan tujuan pendidikan yang tercantum dalam UUSISDIKNAS No. 22 Tahun 2003. Menyatakan bahwa:

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Begitu juga dalam pencapaian tujuan pendidikan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar (SD). PKn merupakan mata pelajaran yang telah mulai diajarkan di SD. Mata pelajaran ini lebih ditekankan pada pembentukan sikap, yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menjadi warganegara yang baik serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan Pancasila sebagai filsafat hidup

bangsa Indonesia. Hal ini juga telah dijelaskan oleh Depdiknas (2006: 271) menyatakan bahwa agar siswa dapat:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, 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 bangsa Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn di atas, diharapkan siswa berpikir kritis dan kreatif, mampu memahami dan mengaktualisasikan rasa kebangsaan dan cinta tanah air, melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter. Mewujudkan tujuan itu sangat diperlukan peran dari berbagai lembaga, baik dari lembaga pemerintah maupun sekolah khususnya guru. Pencapaian tujuan tersebut tidaklah mudah, dimana selalu mengalami permasalahan-permasalahan.

Masalah pendidikan merupakan masalah yang cukup rumit bagi pemerintahan kita dewasa ini. Rendahnya kualitas pendidikan Indonesia adalah kenyataan yang harus dihadapi, masalah pendidikan tersebut sangat erat kaitannya dengan guru. Guru merupakan komponen pendidikan yang utama. Dalam kenyataan sehari-hari guru sering dihadapkan kepada berbagai tantangan dan masalah-masalah dalam hasil pembelajaran, diantaranya dalam pemberian pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Tujuan mata pelajaran PKn

yang telah dinyatakan oleh Depdiknas di atas ternyata belum sesuai dengan apa yang ada di lapangan.

Menurut pengamatan peneliti di lapangan disaat proses pembelajaran PKn di SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi, begitu banyaknya permasalahan. Permasalahan ini disebabkan oleh guru dan siswa itu sendiri. Penyebab permasalahan dari guru diantaranya: (1) Guru memberikan pengetahuan kepada siswa dengan pasif, (2) Guru mengajar lebih cenderung dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal (3DCH), (3) Guru PKn mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir, dan (4) guru kurang menanamkan sikap pada proses pembelajaran sedang berlangsung.

Permasalahan yang disebabkan oleh siswa itu sendiri peneliti melakukan pengamatan dan tanya jawab dengan siswa, maka permasalahan yang didapatkan diantaranya: (1) siswa beranggapan bahwa PKn hanya mementingkan hafalan, (2) tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran, (3) kurang tertarik dengan materi mata pelajaran PKn, dan lain sebagainya. Maka dari permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1: Daftar Nilai UAS Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV Semester II SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum tuntas
1.	Ad	78	√	
2.	An	79	√	
3.	Ar	60		√
4.	De	66		√
5.	Dt	65		√
6.	Dh	85	√	
7.	Fa.	76	√	
8.	Fi.	58		√
9.	Ha	70		√
10.	Le	83	√	
11.	Lu	69		√
12.	Pr	72		√
13.	Pu	67		√
14.	Ib	64		√
15.	Re	70		√
16.	Rz	68		√
17.	Ri	68		√
18.	Ro	69		√
19.	Ru	75	√	
20.	Sh	75	√	
21.	Su	69		√
22.	Ta	56		√
23.	Ti	75	√	
24.	Za	56		√
Jumlah Siswa			8	16
Rata-rata Kelas		69.70		

Dari tabel hasil belajar siswa kelas IV SD 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan, dimana nilai rata-rata siswa kelas IV tersebut masih rendah.

sebaiknya seorang guru hendaknya memperhatikan hal-hal yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajaran tersebut. Menurut Abdul (2009: 36) “metode merupakan sebagai prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar, atau sebagai alat yang dijadikan mengajar menjadi efektif”.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka Metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran PKn tentang menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya salah satunya adalah metode bermain peran, karena dalam metode ini lebih menekankan hubungan individu dengan orang lain atau masyarakat. Sebelumnya telah diketahui bahwa Globalisasi dapat diartikan suatu proses mendunia atau menuju satu dunia, dimana peristiwa yang terjadi di dunia dapat kita saksikan secara langsung tanpa harus mendatanginya, contohnya penggunaan telepon sebagai alat komunikasi, televisi untuk mengetahui keadaan di luar dan lain sebagainya. Sedangkan dalam materi menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi memerlukan hubungan atau interaksi siswa sebagai individu dengan orang lain atau masyarakat, di dalam interaksi tersebut nantinya pasti akan ada masalah-masalah sosial terhadap pengaruh globalisasi, maka dalam pembelajaran dibutuhkan pemahaman siswa dalam mengambil suatu sikap agar siswa mengetahui bahwa suatu sikap ini baik dan sikap itu buruk dari apa yang telah diperankan dan dilihat oleh anak.

Menurut Ahmadi (2005: 65) metode ini digunakan apabila ingin menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak,

menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial, dan melatih siswa agar siswa dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Secara bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bermain merupakan melakukan permainan dengan tujuan bersenang-senang dan peran berarti bermain sebagai seseorang pemain atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa. Adapun yang dimaksud dengan metode bermain peran adalah suatu rangkaian proses pembelajaran dengan menggunakan kemampuan pengetahuan dan pengalaman, seperti pengetahuan tentang kecerdasan, kepribadian, gaya belajar, dan pengetahuan lainnya yang bisa mendukung keefektifan proses pembelajaran. Abdul (2009:109) menyatakan pendapat bahwa:

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang mungkin dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja.

Penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengeksperesikan sikap dalam menanggapi permasalahan yang akan dihadapi siswa dalam kesehariannya, selain itu siswa beranggapan bahwa dalam pembelajaran seakan siswa bermain, yang bisa meningkatkan imajinatif dan penalaran pada suatu masalah, sehingga dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil belajar yang baik dan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran PKn. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat judul “peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, secara umum rumusan masalahnya adalah bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi. Secara khusus rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Bukittinggi, secara khusus adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi
3. Hasil belajar PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi

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 Praktisi

Hasil penulisan ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

a. Bagi penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi.

c. Bagi siswa

Memperoleh kesempatan dalam mempelajari menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya dengan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn, Karena pembelajaran dengan metode ini sangat tepat untuk menumbuhkan daya nalar yang baik, kreatif dan menyenangkan.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi praktisi dan pendidik lainnya dalam menyusun suatu proses pembelajaran yang sangat tepat, menumbuhkan daya nalar yang baik, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Belajar yang baik yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran itulah yang selalu diharapkan oleh guru dan sekolah, jika hal ini benar-benar terlaksana maka akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula oleh siswa itu sendiri. Hasil belajar merupakan hasil yang didapat setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Nana (2002:28) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Senada dengan pendapat Mulyasa (2008: 212) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan”.

Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek siswa, yaitu: aspek kognitif (pengetahuan siswa), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Sesuai dengan pendapat Horward Kingsley (dalam Nana 2009: 22) mengemukakan pendapat bahwa ”membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita ”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapat setelah siswa melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut tentu ada yang berupa hasil belajar yang baik dan hasil belajar yang buruk. Hasil belajar yang buruk tentu didapat karena siswa

tidak siap dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, dan sebaliknya hasil belajar yang baik didapat karena siswa siap dalam proses pembelajaran. Siap dalam proses pembelajaran tentu datang dari berbagai aspek, baik dari siswa itu sendiri maupun dari guru dengan bagaimana cara pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar dapat dinilai dari tiga aspek yaitu aspek kognitif (pemahaman), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Jika tiga ranah ini didapat oleh siswa maka pembelajaran tersebut bisa dikatakan berhasil.

2. Hasil belajar PKn di SD

Menurut Aryaning (2010: 2) menyatakan bahwa

hasil belajar PKn adalah kemampuan untuk mengetahui dengan benar cita-cita bersama seluruh bangsa, bagaiman pandangan terhadap lingkungannya, aturan-aturan pokok apa yang digunakan untuk mengatur hidup bersama, hak dan kewajiban apa yang dimiliki oleh warga negara dan negara secara bersama-sama untuk tetap dapat mempertahankan eksistensinya, dan kewajiban apa yang digunakan untuk meningkatkan mutu kehidupannya pun perlu diketahui

Sedangkan menurut M. Daryono (2008:160) menyatakan bahwa”hasil belajar PKn adalah prestasi yang didapat siswa untuk terbinannya sikap dan nilai yang akan membawa perubahan (tingkah laku), maka jelaslah bahwa PKn pendidikan ranah afektif dengan tidak mengabaikan ranah kognitif dan psikomotor.”

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah suatu kemampuan yang didapat siswa setelah ia mengalami pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. Kemampuan tersebut berupa hubungannya dengan bangsa, warga negara, dan negara,

dimana dalam memperoleh kemampuan tersebut dapat dilihat dari ranah afektif dan tanpa mengenyampingkan ranah kognitif dan psikomotor siswa

3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD

a. Pengertian Pembelajaran

Subjek dalam kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah menuntut adanya objek dalam kelas tersebut, adapun objek tersebut adalah kegiatan dalam pembelajaran, sedangkan subjeknya yaitu guru dan siswa. Dengan adanya guru dan siswa sebagai subjek maka tentu akan adanya komunikasi dalam penyampaian dan penerimaan pembelajaran. Menurut Syaiful (2008: 61) menyatakan bahwa ”pembelajaran adalah mengajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan ”

Sedangkan menurut Korey (Syaiful 2008: 61) menyatakan bahwa ”pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu ...”

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses penyampaian dan menerima informasi di dalam kegiatan pembelajaran, dimana dalam proses tersebut adanya komunikasi timbal balik baik dari dua arah, yaitu guru maupun dari siswa

b. Hakekat PKn

PKn merupakan salah satu cabang ilmu yang wajib diajarkan di SD, dimana PKn tersebut lebih menekankan kepada sikap siswa dalam hubungan dengan lingkungan sosialnya. 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”. Sedangkan menurut Hajar (dalam Minto 2006: 1) menyatakan bahwa: “PKn merupakan membangun manusia Indonesia yang memiliki sikap prilaku moral kebangsaan yang cinta tanah air, sadar akan hak, kewajiban serta professional”.

Dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan upaya sadar untuk mengetahui dan lebih beradab terhadap tingkah laku dalam berbangsa, bernegara, dan hubungan negara antar warganya. Dalam hal ini tentunya akan bermuara kepada interaksi atau cara bertingkah laku yang baik antar individu dengan orang lain

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Pkn di SD

Setiap pekerjaan yang dilakukan tentu ada tujuan yang ingin dicapai, dan setiap tujuan tersebut akan tercapai jika dilakukan dan dijalankan dengan tepat. Begitu pula dalam tujuan pembelajaran PKn di SD, adapun tujuan dalam pembelajaran PKn di SD dapat dilihat dari pendapat para ahli di antaranya menurut Nana (2009: 2) menyatakan bahwa “tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk

menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap, serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan budaya bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri dan praktisi yang ada dalam Negara Keasatuan Republik Indonesia (NKRI)”

Sedangkan menurut Depdiknas (2006: 271) menyatakan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) anggap 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 dalam membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia yang dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Senada dengan pendapat di atas Minto (2006: 1) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan membentuk siswa menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warganegara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, keluarga, lingkungannya, masyarakat, bangsa, dan negaranya dalam mencapai cita-cita bersama.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Pkn di SD

Pembelajaran PKn di SD melingkup beberapa materi diantaranya dapat dilihat menurut Depdiknas (2006: 271) menyatakan bahwa 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 kesatuan negara kesatuan republik Indonesia, partisipasi dalam pembelajaran negara, sikap

positif terhadap negara kesatuan republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan berkeluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, (3) hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional Hak Asasi Manusia (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 tang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi, (6) kekuasaan dan polotik, meliputi: pemerintah desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan system politik, budaya polotik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, system pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi,(7) pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, proses perumusan pancasila sebaga dasar negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, (8) globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi

Pada penulisan ini penulis mengambil lingkup tentang globalisasi yang meliputi: globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi. Penulis lebih menekankan pada kompetensi dasar “menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan”.

4. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Pada dasarnya manusia selalu melakukan perubahan untuk mengharapkan agar mendapatkan hasil yang baik, begitu juga dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran selalu melakukan perubahan dalam penggunaan metode, agar dalam proses pembelajaran tersebut siswa dapat memahami dan menguasai pembelajaran yang telah diberikan, dan tidak merasa jenu dengan metode yang sama setiap proses pembelajarannya tersebut, sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik dan yang diinginkan. Metode merupakan cara yang dilakukan guru agar tercapainya suatu tujuan, sedangkan pembelajaran merupakan proses bimbingan yang diselenggarakan oleh guru agar siswa sadar dan terarah untuk belajar, sehingga mereka memperoleh hasil belajar yang memuaskan dengan semaksimal mungkin.

Maka metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memperoleh hasil belajar yang memuaskan dengan semaksimal mungkin. Menurut Winarno (dalam Suryosubroto. 2002: 148) “metode pembelajaran adalah cara-cara pelaksanaan dari proses pembelajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah”. Hampir senada dengan pendapat di atas, Sunhaji (2009: 39) menyatakan bahwa:

Metode pembelajaran merupakan suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan guru atau teknik penyajian yang

dikuasai guru untuk mengajar, atau penyajian pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual maupun secara kelompok, agar pelajaran itu dapat terserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau prosedur yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, agar dalam proses pembelajaran itu sendiri berjalan dengan baik dan siswa dapat memahami dari pesan atau pelajaran yang telah disampaikan guru. Dalam metode pembelajaran tersebut tentu adanya tahapan-tahapan yang harus dilakukan secara teratur dan tepat. Tahapan-tahapan tersebut bila dilakukan secara tepat dan teratur maka akan mendapatkan hasil belajar siswa yang bagus dan sesuai dengan apa yang diharapkan

b. Pengertian Metode Bermain Peran

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam hubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Agar peran tersebut bisa berjalan dengan baik oleh siswa maka perlulah memerankan sikap yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran yaitu dengan metode bermain peran.

Menurut KBBI bermain peran merupakan dua kata yaitu “bermain” yang artinya melakukan permainan dengan tujuan bersenang-senang dan “peran” berarti bermain sebagai seseorang pemain atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa yang merupakan

serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan berpola dan unik merupakan kebiasaan seseorang dalam hubungan dengan orang lain, termaksud hubungan dengan situasi dan benda-benda. Menurut Daryono (2008: 138) menyatakan bahwa” bermain peran adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peranan) tertentu sebagaimana yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat”.

Senada dengan pendapat di atas, menurut Abdul (2009:109) menyatakan pendapat bahwa:

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang mungkin dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja.

Sedangkan menurut Hamzah (2009:26) menyatakan bahwa bermain peran merupakan memainkan peran dalam pembelajaran yang dimainkan siswa terhadap situasi yang nyata (*real life situation*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu sikap di depan kelas. Metode ini digunakan bila pada suatu materi dalam pembelajaran kurang tepat digunakan bila hanya dengan kata-

kata, contohnya mengajarkan suatu sikap, dimana metode ini bisa membantu siswa menampilkan, memerankan suatu sikap di depan kelas dari suatu tindakan dan permasalahan yang terjadi atau yang akan terjadi di lingkungan siswa nantinya

c. Kelebihan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran memiliki manfaat yang bisa dirasakan oleh guru dan siswa, terutama oleh siswa. Menurut Roestiyah (1998: 78) kelebihan metode bermain peran ialah “(a) memberikan kesempatan pada siswa 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”

Menurut Daryono (2008: 139) menyatakan bahwa kelebihan-kelebihan dari bermain peran yaitu” (a) siswa dapat berlatih untuk memecahkan suatu *problema social* menurut pendapatnya sendiri, (memperkaya siswa dengan pengalaman-pengalaman social dan problematis), (siswa belajar mengekspresikan penghayatan mereka mengenai suatu prolem di depan umum), (mengembangkan nilai dan sikap siswa)”

Menurut beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki manfaat yang selain mempermudah pembelajaran juga bisa dirasakan langsung oleh siswa sekiranya siswa menjadi orang lain, maka tindakan atau sikap apa yang

akan dilakukannya. Dari hal ini maka siswa bisa menanamkan nilai-nilai hidup di dalam berinteraksi dengan orang lain atau masyarakat. Selain itu siswa juga bisa meningkatkan daya imajinatif dan seni yang ada dalam diri siswa selama ini

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran

Pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru, langkah-langkah tersebut tentu dilakukan secara bertahap dan teratur. Para ahli memberikan pendapat, diantaranya menurut Hamzah (2009: 26) menyatakan bahwa: “prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (warming up), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung, (5), memainkan peran (manggung) (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan”.

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

- 1) Persiapan dan instruksi
 - a) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.

- b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pameran) dipilih secara sukarela. siswa diberi kebebasan menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.
- d) Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran, untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3)

mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

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. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Evaluasi bermain peran

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

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan metoda bermain peran adalah terlebih dahulu melakukan pemanasan hal ini berguna agar guru lebih mudah mengamati siswa mana yang mampu memerankan skenario yang telah disediakan dan siswa mana yang bisa melakukan pengamatan.

Langkah selanjutnya akan diakhiri dengan kesimpulan. Langkah ini bisa berupa menyimpulkan dari materi yang telah dipelajari juga bisa memberi dan memberitahukan nilai yang telah diperoleh, agar pada proses pembelajaran selanjutnya siswa lebih meningkatkan lagi hasil belajarnya dan guru bisa mengetahui siswa mana yang sudah atau belum menguasai materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, maka peneliti mengambil pendapat Oemar Malik, alasannya karena langkah-langkah pendapat dari Oemar Malik tersebut lebih mudah dipahami oleh peneliti runtun dan dapat disinkronkan dengan rancangan pembelajaran dengan model terbaru yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi yang akan penulis lakukan nantinya

B. Kerangka Teori

Meningkan hasil pembelajaran selalu diupayakan oleh setiap sekolah, peningkatan hasil tersebut tidak lepas dari peran guru di dalamnya. Peran guru tersebut tentu tidak lepas dari bantuan dari salah satunya penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajaran termasuk pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi. Metode yang tepat dalam proses pembelajaran PKn di SD salah satunya dengan metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan cara yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan cara memerankan watak, perasaan, dan masalah-masalah yang terjadi atau mungkin akan terjadi di lingkungan siswa, sehingga siswa bisa berimajinasi dan berpikir bagaimana untuk memerankan peran yang dilakoninya. Selain itu siswa bisa memecahkan masalah yang terjadi atau akan terjadi di lingkungan siswa nantinya dengan sikap yang tepat.

Metode ini lebih tepat digunakan di kelas IV SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Bukittinggi dengan kompetensi dasarnya “menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan” dengan indikator yang telah ditetapkan dari kompetensi ini adalah: (1) Membedakan contoh sikap dampak positif dan negatif dari pengaruh globalisasi yang terjadi (2) Menunjukkan dampak positif dari pengaruh globalisasi bagi kehidupan (3) Menunjukkan dampak negatif dari pengaruh globalisasi bagi kehidupan di lingkungan

Metode bermain peran ini memiliki langkah-langkah dalam proses pembelajaran, langkah-langkah tersebut menurut Oemar (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu:

1) Persiapan dan instruksi

- (1) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.
- (2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- (3) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pameran) dipilih secara sukarela. siswa diberi kebebasan menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.
- (4) Guru memberi tahu pera-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter

khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2) Tindakan dramatik dan diskusi

- (1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- (2) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkahlaku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- (3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Evaluasi bermain peran

- (1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam

bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluasi dan keberhasilan tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.

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

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijabarkan di atas, maka Peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Oemar (2008:215), karena langkah-langkah pendapat dari Oemar Malik tersebut lebih mudah dipahami oleh Peneliti, runtun dan dapat disinkronkan dengan rancangan pembelajaran dengan model terbaru yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi yang akan Peneliti lakukan nantinya

Kerangka Teori Penelitian

PENINGKATAN HASIL SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS IV SDN 11 BUKIT APIT
BUKITTINGGI



Langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran menurut Oemar (2008:215) 1 yaitu:

- a) Persiapan dan instruksi
 - (2) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran.
 - (3) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
 - (4) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran.
2. Tindakan dramatik dan diskusi
 - (1) Para aktor terus melakukan perannya dan para *audience* berpartisipasi dalam tugas
 - (2) Bermain peran harus berhenti.
 - (3) Keseluruhan kelas berdiskusi.
- a) Evaluasi bermain peran
 - (1) Siswa memberikan keterangan.
 - (2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran..
 - (3) Guru membuat memasukkan nilai ke dalam jurnal atau buku catatan guru.



Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode
bermain peran meningkat

Bagan 1. Kerangka Teori

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.

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

1. Perencanaan

Terlebih dahulu peneliti melakukan rancangan untuk pembelajaran. Rancangan yang peneliti buat terlebih dahulu peneliti menentukan SK, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, materi, sumber, media, metode, langkah-langkah dan penilaian. Adapun materi yang peneliti ambil yaitu yang berasal dari kompetensi dasar (KD) 4.3 menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan. Selanjutnya materi tersebut peneliti sesuaikan dengan metode bermain peran. Pada metode bermain peran terdapat beberapa langkah yaitu persiapan dan instruksi, dramatis dan diskusi, dan evaluasi. Rancangan yang telah peneliti buat ada 3 langkah kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. dari 3 langkah metode tersebut peneliti sesuaikan pada langkah kegiatan dalam rancangan pembelajaran (RPP)

2. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan peneliti sesuaikan dengan RPP yang sebelumnya telah dirancang yaitu penyesuaian langkah-langkah kegiatan dengan langkah-langkah metode yang peneliti ambil. Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran peneliti sebelumnya membagi siswa yang berjumlah 24 orang menjadi 3

kelompok dengan tiap kelompok terdiri dari 8 orang. Dari tiap kelompok secara bergantian menampilkan peran, pengamat, dan spekulator.

3. Hasil Belajar

Hasil pelaksanaan pembelajaran dengan 2 siklus, dimana siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Pada pengamatan siklus I pertemuan 1 yang telah peneliti lakukan mendapatkan hasil yang masih rendah yaitu 51 %, sehingga peneliti melanjutkan kepada siklus I pertemuan 2 dengan mendapatkan penilaian hasil 59 %. Dari hasil yang diperoleh siklus I pertemuan 2 lebih bagus daripada siklus I pertemuan 1, namun hasil yang telah diperoleh belum sesuai dengan yang diharapkan dan masih jauh dengan angka ketuntasan yaitu 75%. Hasil penilaian yang telah didapat pada siklus I masih rendah maka peneliti melanjutkan pada siklus II. Pada siklus II tersebut didapat hasil yang meningkat dibanding hasil pada siklus I dan telah lebih dari angka yang distandarkan

B. Saran.

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

1. Dalam menyusun perencanaan pembelajaran hendaknya memperhatikan struktur pembuatan RPP dengan 10 bagian, dan menggunakan metode bermain peran dalam rancangan tersebut, sehingga dalam rancangan yang dibuat bisa menjadikan pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat menjadikan siswa yang aktif, kreatif, sehingga ketiga aspek yang dituntut dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkat. Hal ini dibuktikan baiknya hasil belajar siswa pada siklus II bila dibandingkan pada siklus I. Dari hasil belajar tersebut membuktikan semakin sering menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn, maka semakin bagus hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pembelajaran yang diberikan.