

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN 25 PAGAMBIRAN
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh
VYVY ELFRIDALNI
56791

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metoda *Role Playing* Pada siswa Kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang

Nama : Vyvy Elfridalni

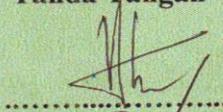
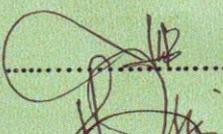
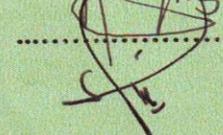
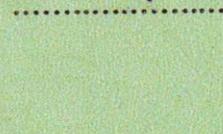
TM/ NIM : 2010 / 56791

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Asnidar. A	
2. Sekretaris	: Drs. Zuardi, M.Si	
3. Anggota	: Dra. Hj. Asmaniar Bahar	
4. Anggota	: Dra. Khairanis, M.Pd	
5. Anggota	: Drs. Yunisrul	

Surat Pernyataan

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



April 2013

ig menyatakan
Vyvy Elfridalni

ABSTRAK

VYVY ELFRIDALNI, 2013. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang

Penelitian dilaksanakan berdasarkan observasi di kelas V Sd Negeri 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang, pada saat menyampaikan materi pelajaran PKn guru masih mendominasi pembelajaran dan siswa tidak aktif dalam pembelajaran dengan kata lain pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan belum sesuai yang diharapkan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn tersebut diadakanlah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana rancangan, pelaksanaan dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2012/2013. Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SD. Hal ini terlihat dari (1) Perencanaan pada siklus I 78,57% dan meningkat menjadi 89,28% pada siklus II, (2) Pelaksanaan dari aspek guru pada siklus I 70,5% dan meningkat menjadi 90% pada siklus II, kemudian aspek siswa pada siklus I 69% meningkat menjadi 88% pada siklus II, (3) Hasil belajar siswa pada siklus I terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 66 meningkat menjadi 81,43 pada siklus II. Dengan demikian terbukti bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang**

Salawat beserta salam penulis kirimkan untuk arwah junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan 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. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, ijinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
2. Ibuk Dra. Masniladevi S.Pd, M.Pd sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibuk Dra. Asnidar. A selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk

memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini

4. Ibuk Dra. Asmaniar Bahar, Ibuk Dra. Khairanis, M. Pd, dan Bapak Drs. Yunisrul selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibuk Suryati Ajar, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 25 Pagambiran beserta wakil kepala sekolah, guru-guru, karyawan, siswa dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Kedua orang tua (Papa dan Mama) , kakak-kakak dan adik-adikku yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
7. Rekan-rekan seangkatan yang ikut memberikan dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi ini
8. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang penulis temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu

penulis mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang , April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Pengertian hasil belajar IPS.....	11
3. Hakekat IPS di SD	13
a. Pengertian IPS	13
b. Tujuan Pendidikan IPS.....	15
c. Ruang Lingkup IPS	16
4. Hakekat Model Pembelajaran Kooperatif	16
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	16
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	17
5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	19
a. Pengertian	19
b. Keunggulan Model Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	21
c. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	23
5. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> dalam Pembelajaran IPS di SD.....	24

B. Kerangka Teori	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	31
1. Tempat Penelitian.....	31
2. Subjek Penelitian.....	31
3. Waktu Penelitian	32
B. Rancangan Penelitian	32
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
a. Pendekatan Penelitian	32
b. Jenis Penelitian	33
2. Alur Penelitian	34
3. Prosedur Penelitian.....	36
a. Perencanaan	36
b. Pelaksanaan	37
c. Pengamatan	38
d. Refleksi	38
C. Data dan Sumber Data.....	38
1. Data Penelitian	38
2. Sumber Data	39
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	40
1. Teknik Pengumpulan Data	40
2. Instrumen Penelitian.....	41
E. Analisis Data	41
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I.....	44
a. Perencanaan.....	44
b. Pelaksanaan	46
c. Pengamatan.....	54
d. Refleksi.....	61

2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan II	62
a. Perencanaan.....	62
b. Pelaksanaan	64
c. Pengamatan	70
d. Refleksi	76
3. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan I	78
a. Perencanaan.....	78
b. Pelaksanaan	79
c. Pengamatan	86
d. Refleksi	93
B. Pembahasan	93
1.Pembahasan Siklus I	
a. Perencanaan	94
b. Pelaksanaan	96
c. Hasil Belajar.....	98
d. Pembahasan siklus II	
a. Perencanaan	99
b. Pelaksanaan	99
c. Hasil Belajar.....	102
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	103
B. Saran.....	104
DAFTAR RUJUKAN	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	106
Lampiran 2	Uraian Materi	117
Lampiran 3	Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I.....	118
Lampiran 4	Kunci Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus I Pertemuan I	120
Lampiran 5	Soal Tournament.....	121
Lampiran 6	Lembaran Observasi RPP Siklus I Pertemuan I.....	124
Lampiran 7	Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I...	127
Lampiran 8	Lembar Pengamatan Aspek Siswa siklus I Pertemuan I..	130
Lampiran 9	Lembar Pengamatan Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I	133
Lampiran 10	Lembar Pengamatan Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	134
Lampiran 11	Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	135
Lampiran 12	Lembar Rekapitulasi Perbandingan Hasil Penilaian Kognitif, afektif dan Psikomotor Siklus I Pertemuan I...	137
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II.....	138
Lampiran 14	Uraian Materi	147
Lampiran 15	Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan II.....	149
Lampiran 16	Kunci Lembaran Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II....	150
Lampiran 17	Soal Tournament.....	151

Lampiran 18	Lembaran Observasi RPP Siklus I Pertemuan II	154
Lampiran 19	Lembar Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	157
Lampiran 20	Lembar Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS dari Aspek Siswa Siklus II Pertemuan I	160
Lampiran 21	Lembar Pengamatan Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II	163
Lampiran 22	Lembar Pengamatan Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II	164
Lampiran 23	Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II	165
Lampiran 24	Lembar Rekapitulasi Perbandingan Hasil Penilaian Kognitif, afektif dan Psikomotor Siklus I Pertemuan II..	167
Lampiran 25	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	168
Lampiran 26	Uraian Materi	178
Lampiran 27	Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II.....	180
Lampiran 28	Soal Tournamen siklus II.....	179
Lampiran 29	Lembaran Observasi RPP Siklus II	185
Lampiran 30	Lembar Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS dari Aspek Guru Siklus II	188
Lampiran 31	Lembar Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS dari Aspek Siswa Siklus II	191

Lampiran 32	Lembar Pengamatan Aspek Kognitif Siklus II	194
Lampiran 33	Lembar Pengamatan Aspek Afektif Siklus II	195
Lampiran 34	Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor Siklus II	196
Lampiran 35	Lembar Rekapitulasi Perbandingan Hasil Penilaian Kognitif, afektif dan Psikomotor Siklus II Pertemuan I....	198
Lampiran 36	Lembar Skor Dasar	199
Lampiran 37	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	200
Lampiran 38	Surat Izin Melaksanakan Penelitian	201
Lampiran 39	Surat Keterangan telah mengadakan Penelitian dari SD..	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Pembelajaran PKn lebih ditekankan pada pembentukan sikap yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menjadi warga negara yang baik, yaitu yang mampu berfikir kritis, rasional dan kreatif, bertanggung jawab, cerdas, demokratis, mampu memanfaatkan teknologi, serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan Pancasila sebagai falsafah hidup bangsa Indonesia.

Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa dapat:

(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.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn di atas, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif. Mampu memahami dan mengaktualisasikan rasa kebangsaan dan cinta tanah air, melaksanakan kewajiban dan hak-hak untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter.

Mengingat pentingnya kedudukan pembelajaran PKn sebagai sarana membuka cakrawala berfikir siswa, hendaknya guru mempunyai kreativitas

dalam menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran PKn di SD sebaiknya bukan hanya diajarkan melalui ceramah atau pemberian tugas, akan tetapi diajarkan dengan berbagai cara dan metode. Metode yang digunakan sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan PKn dan ruang lingkungannya. Dengan demikian berbagai masalah yang dihadapi akan teratasi melalui proses berfikir dan menemukan jawaban sehingga memperoleh pengalaman yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan. Untuk mewujudkan tujuan di atas sangat diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Fenomena yang peneliti temukan dalam observasi pendahuluan pada hari Jumat tanggal 7 dan 14 September 2012 di SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang di kelas V bahwa dalam pembelajaran PKn : (1) guru kurang efektif untuk melakukan perubahan model pembelajaran, (2) guru belum menerapkan teknik dan metode pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran masih bersifat konvensional, (3) guru tidak mengarahkan siswa dalam kerja kelompok untuk memecahkan masalah, (4) guru dalam melaksanakan pembelajaran terlalu bersifat monoton, siswa hanya dituntut untuk menghafalkan konsep-konsep atau teori.

Berdasarkan analisis konseptual di atas, ternyata sebagian besar siswa masih sulit memahami konsep-konsep pembelajaran PKn, karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, guru masih

menganggap pembelajaran PKn adalah hafalan sehingga proses pembelajaran didominasi oleh guru yang mengakibatkan siswa pasif, jenuh dan bosan dalam pembelajaran PKn. Akibatnya hasil belajar PKn menunjukkan masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah KKM . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel : 1.1 Daftar nilai ujian MID Semester siswa kelas V mata pelajaran PKn SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung TP 2012/2013

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	TP	75	50		√
2	DS	75	50		√
3	SEP	75	60		√
4	RHP	75	50		√
5	EI	75	40		√
6	H	75	60		√
7	W	75	50		√
8	T	75	40		√
9	A	75	80	√	
10	AA	75	60		√
11	BMR	75	50		√
12	DR	75	70		√
13	DAO	75	50		√
14	FS	75	80	√	
15	F	75	80	√	
16	GA	75	80	√	
17	GM	75	70		√
18	GR	75	70		√
19	MIS	75	60		√
20	MI	75	70		√
21	RZR	75	70		√
22	RDS	75	80	√	
23	RS	75	70		√
24	SP	75	60		√
Jumlah rata-rata			63	5	19
Nilai tertinggi			80		
Nilai terendah			40		
Persentase				20,83%	79,16%

Data Sekunder : 2012

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang dari 24 orang siswa

hanya 5 (21%) orang yang dinyatakan tuntas/diatas KKM, sedangkan 19 (79%) orang dinyatakan tidak tuntas/dibawah KKM.

Untuk mengatasi masalah yang dikemukakan diatas, guru harus mampu memilih suatu metode yang tepat, sehingga masalah diatas dapat diatasi dengan baik. Salah satu metode yang mampu mengembangkan siswa berfikir kritis, inovatif, efektif dan sistematis adalah metode *Role Playing*

Menurut Nurasia (dalam <http://ind.sps.upi.edu/p=175> diakses tanggal 04 maret 2009) tentang penggunaan metoda *Role Playing* pada siswa diperoleh beberapa simpulan bahwa:

(1) Penerapan metoda *Role Playing* meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi *reward*, menjadi motivator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi, (2) penerapan metoda *Role Playing* mampu meningkatkan apresiasi drama dan pengalaman ekspresif siswa, dalam hal peningkatan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, siswa memiliki keberanian bermain peran, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, etika bermain peran, memimpin diskusi, bekerja sama, tanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran, (3) penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata sesudah penerapan metode *Role Playing* dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah,

mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metoda *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang”**

B. Rumusan Masalah

Agar lebih terarahnya apa yang telah penulis kemukakan di atas, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan, secara umum penulis akan memberikan rumusan masalah yaitu *“Bagaimana Hasil Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metoda *Role Playing* Pada Siswa kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang?”*

Permasalahan tersebut akan dibahas lagi secara khusus dengan melihat:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metoda *Role Playing* di kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metoda *Role Playing* di kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Pleying* di kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas v SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda *Role Playing*. Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti: Sebagai masukan pengetahuan dan dapat dijadikan pembandingan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metoda *Role Playing* dengan metode pembelajaran lainnya.
2. Bagi guru: Dengan menggunakan metoda *Role Playing* guru diharapkan mampu untuk menggunakan metoda *Role Playing* dalam rangka memberi pembelajaran yang bermakna bagi siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi praktisi dan pendidik lainnya dalam menyusun suatu proses pembelajaran yang lebih efektif, bermakna dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Sebagai manusia harus terus berusaha bagaimana supaya kehidupannya bisa berubah dari waktu ke waktu. Perubahan itu tidak bisa datang dengan sendirinya tanpa adanya suatu proses yang harus kita jalani. Proses maksudnya disini adalah proses belajar, baik itu belajar secara formal maupun non formal. Melalui proses belajar yang dilakukan akan diperoleh suatu hasil belajar yang dapat mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku pada manusia. Perubahan tingkah laku yang diharapkan disini adalah perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya.

Menurut Mulyasa (2010:208) “hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada peserta didik”. Adapun menurut Hamzah (2011:213) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar memiliki ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Sedangkan menurut Bloom dalam Anas (2007:46) menyatakan bahwa “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”.

Dari pendapat-pendapat ahli di atas tentang pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri individu, dimana perubahan yang diharapkan adalah perubahan kearah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor yang didapatkan melalui proses belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sebagaimana mestinya, maka guru harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Dari ketiga domain atau tiga ranah diatas yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran, dan ketiga ranah tersebut harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi hasil belajar, yaitu: (1) apakah semua peserta didik sudah dapat memahami semua bahan materi pelajaran yang diberikan kepada mereka? (2) apakah peserta didik sudah dapat menghayatinya? (3) apakah materi pelajaran yang diberikan tersebut sudah dapat diamalkan secara kongkrit dalam praktek atau dalam kehidupan sehari-hari?

Untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sebagaimana mestinya, maka guru juga harus mampu menciptakan suatu proses

pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik dan maksima

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

PKn merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua siswa mulai dari tingkat SD sampai tingkat SMA. Pelajaran PKn memiliki dua unsur yakni Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila mengarah pada permasalahan moral sedangkan Pendidikan kewarganegaraan lebih ditekankan pada pendidikan hak dan kewajiban warga negara

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

Selanjutnya ditegaskan oleh Depdiknas (2006:271) menyatakan “PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.sosial”. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya atau secara umum

yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

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

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Setiap mata pelajaran mempunyai batasan atau ruang materi yang diajarkan, menurut Andries (2007:2) ruang lingkup dari PKn adalah: (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (2) Norma, hukum dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, (4) Kebutuhan warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan dan Politik, (7) Pancasila, (8) Globalisasi

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

- (a) Persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, (b) Norma, hukum dan

peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, (c) Hak azasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, (d) Kebutuhan warganegara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, (e) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, (f) Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistim politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistim pemerintahan, dalam masyarakat demokrasi, (g) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideology terbuka, (h) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak azasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila serta globalisasi. Adapun ruang lingkup yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tentang perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar serta hubungan antara warga negara dengan Negara.

Menurut Muhandi (2005:10) tujuan PKn adalah “Menjadikan warga negara yang baik mengetahui akan hak dan kewajiban juga menjadikan manusia / warga negara yang berkualitas (*desirable personal qualities*).

Pendapat di atas sejalan dengan Depdiknas (2006 : 271) sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan PKn adalah untuk dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa serta memberikan pembinaan agar dapat berfikir kritis, rasional dan kreatif sehingga dapat menjalani dan berinteraksi dengan masyarakat luas.

3. Hakekat Metode Mengajar

1. Pengertian Metode

Metode merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Nana (2005:76) mengemukakan “metode adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dipertegas oleh Wina (2007:147) “metode adalah cara yang digunakan oleh seseorang untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang sudah disusun dapat tercapai secara optimal”.

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

2. Jenis-Jenis Metoda Dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran PKn berbagai metode dapat digunakan guru untuk proses pembelajaran.

Adapun menurut, Martinis (2008:138-155) mengemukakan metoda-metoda yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya:

(1) Metoda proyek adalah penyajian materi pembelajaran dengan memberikan tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, (2) Metoda Demonstrasi dan Eksperimen adalah cara penyajian materi pembelajaran, di mana peserta didik melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri apa yang dipelajarinya, (3) Metoda demonstrasi adalah interaksi

antara sesama siswa ataupun siswa dengan guru, di mana siswa dihadapkan kepada suatu masalah agar dapat menganalisis, memecahkan masalah, menggali topik atau permasalahan tertentu, (4) Metoda Studi Mandiri berupa pelaksanaan tugas membaca atau penelitian oleh siswa tanpa bimbingan atau pengajaran khusus, (5) Metoda Pembelajaran Terprogram merupakan penyajian pembelajaran dengan menggunakan bahan pembelajaran yang telah disiapkan secara khusus, (6) Metoda Penampilan merupakan pelaksanaan praktik oleh siswa di bawah pengawasan dan bimbingan dari guru, (7) Metoda Studi Kasus berbentuk penjelasan tentang masalah, kejadian atau situasi, kemudian siswa ditugaskan mencari alternatif pemecahannya, (8) Metoda Insiden siswa dibekali dengan data dasar yang tidak lengkap tentang suatu kejadian atau peristiwa, (9) Metode Role Playing merupakan metoda yang melibatkan interaksi antar dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi, (10) Metoda Seminar merupakan proses pembelajaran sekelompok siswa untuk membahas topik atau masalah tertentu, (11) Metoda Problem Solving bukan hanya sekedar metoda pembelajaran, tetapi juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam problem solving dapat menggunakan metoda-metoda lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan, (12) Metoda Tanya Jawab merupakan suatu cara penyajian pembelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa tetapi dapat pula dari siswa kepada guru, (13) Metode Latihan merupakan suatu metoda pembelajaran yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, (14) Metoda Ceramah merupakan suatu cara penyajian proses pembelajaran berupa penjelasan konsep, prinsip dan fakta atau penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa, (15) Metoda Pratikum dapat dilakukan kepada siswa setelah guru memberikan arahan, aba-aba atau petunjuk untuk melaksanakannya

Agar keberhasilan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, maka dibutuhkan penggunaan metoda terutama metoda *Role Playing* di dalam proses pembelajaran. Metoda *Role Playing* dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, menumbuhkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat serta interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dapat berjalan dengan baik.

3. Metode Role Playing

a. Pengertian Metoda Role Playing

Ada beberapa pendapat para ahli tentang metode *Role Playing* diantaranya, menurut Wina (2006:161) mengemukakan “*Role Playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang ”. Abdul (2007:109) menyatakan “*Role Playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana histories, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

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

b. Tujuan Metoda Role Playing

Tujuan metode *Role Playing* yakni dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Adapun menurut Oemar (2003:151) tujuan penggunaan metoda *Role Playing* dalam proses pembelajaran adalah:

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

Sejalan dengan pendapat di atas Guruh (2008:10) mengatakan tujuan dari metoda *Role Playing* adalah:

(a) Dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, di mana hal ini tidak terjadi dalam metode ceramah dan dikusi, (b) peserta didik tidak hanya mengerti persoalan sosial psikologi, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia, seperti halnya penonton film atau sandiwara, yang ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya. c) siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

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

c. Kelebihan Metoda *Role Playing*

Metode pembelajaran *Role Playing* ini mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya dikemukakan oleh Abu (2005:65), yaitu:

(1) Melatih siswa untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, (2) Menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi hidup, (3) siswa dapat mengambil suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, (4) siswa dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Hal di atas dipertegas Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode *Role Playing* yaitu:

(1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, (2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, (3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, (4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Dari pendapat di atas dapat terlihat bahwa metoda *Role Playing* sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran, karena metoda *Role Playing* dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat memupuk kreatifitas, kerjasama diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari.

d. Langkah-Langkah Metode Role Playing

Pembelajaran metode *Role Playing* memiliki Langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Suyatmo (2009:123) mengatakan langkah-langkah dalam menggunakan metode *Role Playing* antara lain:

- (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan,
- (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM,
- (3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang,
- (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai,
- (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipelajari,
- (6) Setiap siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan,
- (7) Setelah selesai dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas,
- (8) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya,
- (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum,
- (10) Evaluasi,
- (11) Penutup.

Sedangkan menurut Abdul (2009:112) ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan metode bermain peran antara lain:

- 1) Persiapan
 - (1) Memperkenalkan metoda *Role Playing*
 - (2) Menentukan permasalahan
 - (3) Menentukan pemain
 - (4) Memberikan kesempatan pada pemain untuk membaca teks
- 2) Pelaksanaan
 - (1) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi
 - (2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
 - (3) Jangan menilai akting siswa, bahasanya dan yang lainnya

(4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ke bertindak lanjut

3) Tindak Lanjut

a) Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan

b) Melakukan bermain peran kembali

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan pada siswa kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang, peneliti menggunakan metode *Role Playing* mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Abdul (2009:112), karena mudah dipahami dan diaplikasikan dalam pembelajaran PKn.

4. Penilaian Pembelajaran PKn

a. Pengertian Penilaian

Penilaian merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa SD dalam menguasai materi pembelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran.

Menurut Nana (2005:111) penilaian adalah “memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan criteria tertentu. Hasil penilaian digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap ketuntasan siswa dan evektifitas proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Nana (1996:65) menyatakan bahwa penilaian adalah alat bantu untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah alat bantu untuk mengukur ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Penilaian pembelajaran PKn

Penilaian pembelajaran PKn bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar siswa serta untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran. Harris (2007:3) penilaian pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

(1) Penilaian pendidikan untuk menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, (2) Hasil penilaian pendidikan dapat digunakan untuk menentukan pencapaian kompetensi dan melakukan pembinaan dan bimbingan pribadi siswa, (3) Penilaian pendidikan ditujukan untuk pembinaan prestasi dan pengembangan potensi siswa, (4) Untuk memperoleh data yang dipercaya sebagai dasar pengambilan keputusan perlu digunakan berbagai penilaian yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan.

Sedangkan menurut Grounlund (dalam Ngalm, 2006:3) merumuskan pengertian penilaian pembelajaran:

Evaluation a systimatic process of determining the extent to which instruktional objektives are achieved by pupils. (penilaian pembelajaran adalah suatu proses sistematis untuk menentukan dan membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik).

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran oleh siswa.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran menampilkan peran serta dalam memahami pentingnya menjaga keutuhan NKRI disekolah pada kelas V SD akan lebih dirasakan keberhasilan apabila diajarkan dengan metoda *Role Playing*. Dengan penggunaan metoda *Role Playing* siswa dapat merasakan bagaimana upaya menjaga keutuhan NKRI.

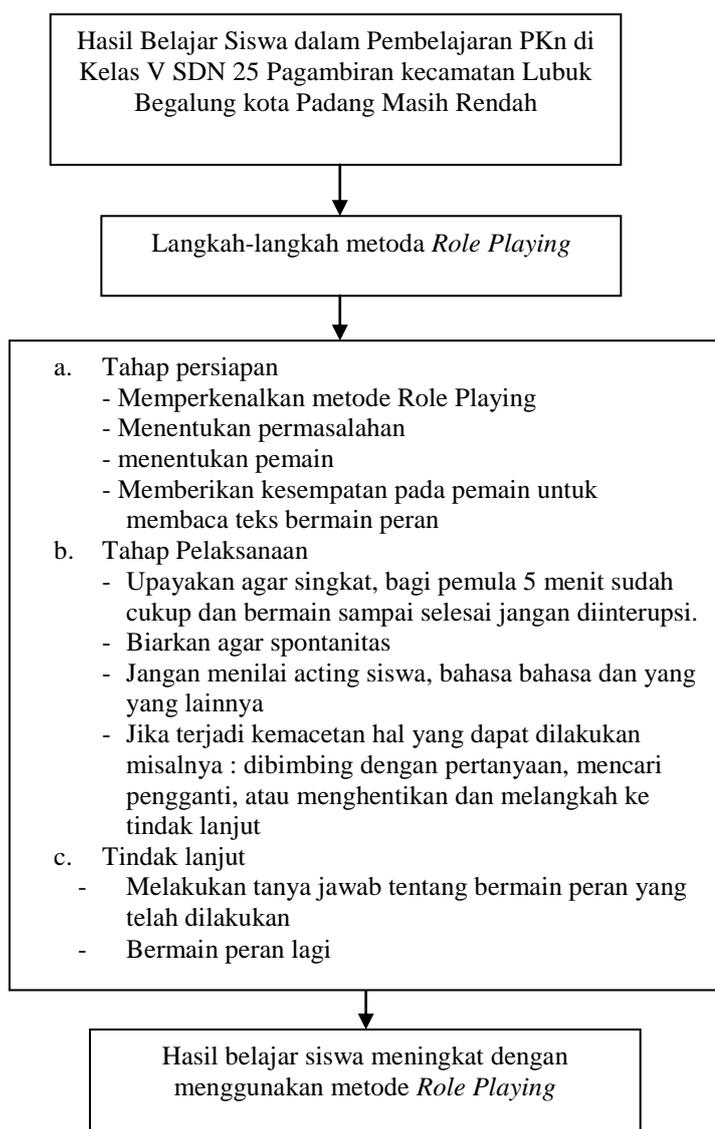
Pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda *Role Playing* di kelas V SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu di depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain serta mempunyai rasa tanggung jawab. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang masih rendah. Penyebabnya adalah metoda ini jarang digunakan bahkan bisa dikatakan guru tidak pernah melaksanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKn. Atas dasar tersebut peneliti mengadakan penelitian pada bidang studi PKn dengan menggunakan metoda *Role Playing*.

Perlu disadari bahwa proses pembelajaran dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Pembelajaran yang bermutu akan memberikan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini tentu peran guru dalam pembelajaran harus diperhatikan, karena guru memegang peranan penting sebagai pendidik yakni, mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subjek yang sedang belajar. Iklim pembelajaran yang kondusif tentu mempengaruhi hasil dari pembelajaran, apabila pembelajaran berlangsung dengan baik dan menyenangkan, maka hasil dari pembelajaran pun akan baik, begitu juga sebaliknya apabila pembelajaran

tidak berlangsung dengan baik dan tidak menyenangkan maka hasilnya pun tidak akan baik dan tujuan dari pembelajaran otomatis tidak tercapai.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan maka dapat dibuat kerangka teori sebagai berikut :

KERANGKA TEORI PENELITIAN



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini disajikan simpulan dan saran, simpulan berkaitan dengan penggunaan Pendekatan Proses Membaca dalam pembelajaran membaca puisi bagi siswa kelas V SDN 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang, saran berisi sumbangan pemikiran peneliti dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan siklus I ini masih ada beberapa kekurangan, diantaranya materi belum sesuai dengan karakteristik siswa, cakupan materi belum luas, media dan teknik pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga diperoleh nilai 82,14% dengan kualifikasi baik. Semua kekurangan pada siklus I diperbaiki pada siklus II sehingga diperoleh rata-rata 89,28% dengan kualifikasi baik. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.
2. Pada pelaksanaan siklus I masih ada kekurangan, diantaranya guru kurang memberikan penjelasan tentang *Role Playing*, guru kurang membimbing siswa dalam belajar, guru kurang menggunakan bahasa yang jelas. Sehingga diperoleh 70,50% dengan kualifikasi cukup dan aktivitas siswa 69% dengan kualifikasi kurang. Semua kekurangan pada siklus I diperbaiki pada siklus II sehingga penilaian aktivitas guru diperoleh rata-

rata 90% dengan kualifikasi baik dan aktivitas siswa 88% dengan kualifikasi baik. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

3. Hasil belajar dengan menggunakan Metode *Role Playing* ini dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I adalah 65,77% lebih rendah jika dibandingkan dengan rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 81,43%

B. Saran.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Dalam merencanakan pembelajaran guru harus memperhatikan komponen-komponen yang harus ada RPP tersebut dan berusaha merencanakan sebaik mungkin pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran disarankan guru memperhatikan langkah-langkah yang sesuai dengan metode *Role Playing* yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Kemudian guru berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.
3. Dalam menilai hasil belajar siswa disarankan guru melaksanakan multi penilaian yaitu mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor sehingga hasil belajar siswa dapat dievaluasi dengan baik.