

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN DI KELAS V SDN No.20 MUARA JAMBU
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (SI)*



**OLEH
REVI BADRA JAYA PUTRI
NIM: 93578**

**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
Program Studi Pendidikan Guru Jurusan Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode
Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Di Kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan

Nama : Revi Badra Jaya Putri

NIM/BP : 93578/2009

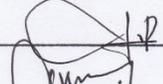
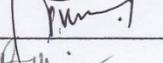
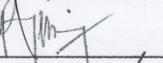
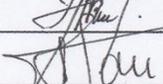
Program studi : S1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|----------------------------|--|
| 1. Ketua | : Dra. Hj. Asmaniar Bahar | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Dra. Nur Asma, M.Pd | 2.  |
| 3. Anggota | : Dra. Reinita, M.Pd | 3.  |
| 4. Anggota | : Dra. Zuraida | 4.  |
| 5. Anggota | : Dr. Taufina Taufik, M.Pd | 5.  |

ABSTRAK

Revi Badra Jaya Putri. 2011 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan

Kata Kunci : Hasil belajar PKn, Bermain Peran,

Penelitian ini diawali dari kenyataan di Sekolah Dasar Negeri No. 20 Muara Jambu Kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan bahwa nilai PKn siswa sering rendah. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru dominan metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan dan tidak berani mengeluarkan pendapat. Penggunaan metode bermain peran merupakan salah satu alternatif untuk memecahkan masalah ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan.

Penelitian ini adalah PTK dengan menggunakan pendekatan Kualitatif untuk pelaksanaan proses pembelajaran dan kuantitatif untuk proses perolehan skor tes hasil pembelajaran, penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan : 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan pengamat seorang teman sejawat sebagai observer.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran ini terlihat keaktifan dan respon positif siswa, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa sewaktu bermain peran, menonton dan mendiskusikan permainan peran. Dari hasil pembelajaran siswa pada siklus I diperoleh nilai ketuntasan siswa 70,29, siklus II diperoleh nilai ketuntasan siswa 83,81, dengan demikian terjadi peningkatan dari sebelum tindakan ke siklus I dan, siklus I ke siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN No. 20 Muara Jambu kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan .

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan”.

Skripsi ini dapat peneliti susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan berupa moril maupun materil. Maka untuk itu sudah sepantasnya peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Masniladevi, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan saran-saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Nur Asma, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar dan pengertian dalam memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Reinita M.Pd, selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Dra. Zuraida selaku dosen penguji II telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat membengun demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Dr. Taufina Taufik, M.Pd, selaku dosen penguji III yang telah memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat membengun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu staf dosen jurusan PGSD, yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
9. Ibu Rosdiana, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN No. 20 Muara Jambu Kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan, atas kesediaannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
10. Ibu Risa Yulianda Sari, selaku guru kelas V yang telah banyak membantu selama peneliti mengadakan penelitian.
11. Siswa-siswi SDN No. 20 Muara Jambu Kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan, yang telah menerima peneliti untuk mengajar di kelas V selama penelitian.

12. Ayahanda dan Ibunda, yang peneliti muliakan serta kakak dan adikku tercinta yang senantiasa telah memberikan semangat dan dorongan moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 angkatan 2009 yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan, dorongan, dan bimbingan yang diberikan menjadi amal sholeh dan diridhoi oleh Allah SWT, Amin. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaannya.

Akhirnya segala yang benar datangnya dari Allah SWT, dan segala yang salah datangnya dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisiNya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| Halaman Judul | |
| Halaman Persetujuan Skripsi | |
| Halaman Pengesahan | |
| Surat Pernyataan | |
| Abstrak..... | i |
| Kata Pengantar..... | ii |
| Daftar Isi..... | v |
| Daftar Lampiran..... | ix |
| Daftar Bagan..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI | |
| A. KAJIAN TEORI..... | 9 |
| 1. Hasil Belajar..... | 9 |
| 2. Metode Bermain Peran..... | 10 |
| a. Pengertian Metode Bermain peran..... | 10 |

| | | |
|--------------------------------------|---|-----------|
| b. | Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran..... | 12 |
| c. | Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran..... | 12 |
| d. | Langkah-Langkah Metode Bermain Peran..... | 14 |
| 3. | Pendidikan Kewarganegaraan..... | 16 |
| a. | Hakekat PKn..... | 16 |
| b. | Pengertian PKn..... | 17 |
| c. | Tujuan PKn..... | 20 |
| d. | Ruang Lingkup PKn..... | 22 |
| B. | KERANGKA TEORI..... | 23 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | |
| A. | LOKASI PENELITIAN..... | 26 |
| 1. | Tempat Penelitian..... | 26 |
| 2. | Subjek Penelitian..... | 26 |
| 3. | Waktu Penelitian..... | 27 |
| B. | RANCANGAN PENELITIAN..... | 27 |
| 1. | Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 27 |
| a. | Pendekatan Penelitian..... | 27 |
| b. | Jenis Penelitian..... | 28 |
| 2. | Siklus dan Alur Penelitian..... | 30 |
| 3. | Prosedur Penelitian..... | 31 |
| a. | Perencanaan..... | 31 |

| | |
|--|----|
| b. Tahap Pelaksanaan..... | 32 |
| c. Tahap Pengamatan..... | 33 |
| d. Tahap Refleksi..... | 34 |
| C. DATA DAN SUMBER DATA..... | 35 |
| 1. Data Penelitian..... | 35 |
| 2. Sumber Data..... | 36 |
| D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA INSTRUMENT | |
| PENELITIAN..... | 36 |
| a. Teknik Pengumpulan data..... | 36 |
| b. Instrumen Penelitian..... | 37 |
| E. ANALISIS DATA..... | 38 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian..... | 41 |
| 1. Siklus I Pertemuan 1..... | 42 |
| a. Perencanaan..... | 42 |
| b. Pelaksanaan..... | 48 |
| c. Pengamatan..... | 54 |
| d. Refleksi..... | 60 |
| 2. Siklus I Pertemuan 2..... | 63 |
| a. Perencanaan..... | 63 |
| b. Pelaksanaan..... | 69 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| c. Pengamatan..... | 79 |
| d. Refleksi..... | 82 |
| 3. Siklus II Pertemuan 1..... | 85 |
| a. Perencanaan..... | 85 |
| b. Pelaksanaan..... | 90 |
| c. Pengamatan..... | 95 |
| d. Refleksi..... | 101 |
| 4. Siklus II Pertemuan 2..... | 103 |
| a. Perencanaan..... | 103 |
| b. Pelaksanaan..... | 104 |
| c. Pengamatan..... | 110 |
| d. Refleksi..... | 117 |
| B. Pembahasan..... | 118 |
| 1. Pembahasan Siklus I..... | 118 |
| 2. Pembahasan Siklus II..... | 124 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 127 |
| B. Saran..... | 128 |

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 | 130 |
| 2. Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan 1 | 142 |
| 3. Kunci Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I..... | 143 |
| 4. Skenario Yang Akan Dimain Perankan Siklus I Pertemuan 1..... | 144 |
| 5. Tabel Nilai Ulangan (Ujian Blok) PKn Siswa..... | 146 |
| 6. Tabel Ketuntasan Siswa Siklus I | 147 |
| 7. Tabel Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1 | 148 |
| 8. Tabel Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1 | 149 |
| 9. Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 ... | 150 |
| 10. Lembar Pengamatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 Dari Aspek Guru..... | 154 |
| 11. Lembar pengamatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 Dari Aspek Siswa.... | 159 |
| 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2..... | 165 |
| 13. Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan 2..... | 179 |
| 14. Kunci Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan 2..... | 180 |
| 15. Skenario Yang Akan Dimain Perankan Siklus I Pertemuan 1..... | 181 |
| 16. Tabel Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2..... | 183 |
| 17. Tabel Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2..... | 184 |
| 18. Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2... | 185 |
| 19. Lembar Pengamatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 Dari Aspek Guru..... | 189 |

| | |
|--|-----|
| 20. Lembar pengamatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 Dari Aspek Siswa.... | 194 |
| 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1..... | 200 |
| 22. Lembar Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan 1..... | 212 |
| 23. Kunci Lembar Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan I..... | 213 |
| 24. Skenario Yang Akan Dimain Perankan Siklus II Pertemuan 1..... | 214 |
| 25. Tabel Ketuntasan Siswa Siklus II | 216 |
| 26. Tabel Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1..... | 217 |
| 27. Tabel Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1..... | 218 |
| 28. Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan | 219 |
| 29. Lembar Pengamatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 Dari Aspek Guru..... | 223 |
| 30. Lembar pengamatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 Dari Aspek Siswa... | 228 |
| 31. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2..... | 234 |
| 32. Lembar Diskusi Kelompok Siklus Siklus II Pertemuan 2..... | 248 |
| 33. Kunci Lembar Diskusi Kelompok Siklus Siklus II Pertemuan 2..... | 249 |
| 34. Skenario Yang Akan Dimain Perankan Siklus Siklus II Pertemuan 2..... | 250 |
| 35. Tabel Penilaian Afektif Siklus Siklus II Pertemuan 2..... | 251 |
| 36. Tabel Penilaian Psikomotor Siklus Siklus II Pertemuan 2..... | 252 |
| 37. Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus Siklus II Pertemuan 2..... | 253 |
| 38. Lembar Pengamatan Pembelajaran Siklus Siklus II Pertemuan 2 Dari Aspek Guru..... | 257 |

| | |
|--|-----|
| 39. Lembar pengamatan Pembelajaran Siklus Siklus II Pertemuan 2 Dari Aspek Siswa..... | 262 |
| 40. Dokumentasi pelaksanaan penelitian..... | 267 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|-------------------------|----|
| 1. Kerangka Teori..... | 25 |
| 2. Alur Penelitian..... | 30 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar. Proses pembelajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula, karena ada korelasi antara proses pembelajaran dengan hasil belajar.

Hasil belajar juga bergantung kepada lingkungan, lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pembelajaran. hal ini ditegaskan oleh (Nana, 2003:40) “kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Pada hakikatnya hasil belajar tersirat dalam tujuan pembelajaran.

Pembelajaran PKn di SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan disajikan dengan pembelajaran konvensional, Sehingga pembelajaran PKn kurang diminati oleh siswa, siswa beranggapan bahwa pembelajaran PKn pembelajaran yang membosankan dan susah untuk dipahami. Hal ini mengakibatkan pembelajaran berlangsung tidak efektif dan efisien dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dilihat dari hasil ujian semester I, nilai pembelajaran PKn lebih rendah dibanding pelajaran lain. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 nilai pembelajaran PKn Semester I siswa SDN No.20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2010/2012

| No | Nama | Nilai | KKM (7,5) | |
|-----------|------|-------|-----------|--------------|
| | | | Tuntas | Tidak tuntas |
| 1 | RH | 7,0 | | ✓ |
| 2 | SI | 7,0 | | ✓ |
| 3 | OY | 7.5 | ✓ | |
| 4 | PAY | 7.5 | ✓ | |
| 5 | PIH | 7.5 | ✓ | |
| 6 | PPS | 8,0 | ✓ | |
| 7 | PDMS | 6.5 | | ✓ |
| 8 | RAA | 7.5 | ✓ | |
| 9 | RR | 6,0 | | ✓ |
| 10 | RP | 6,0 | | ✓ |
| 11 | RSPR | 6,0 | | ✓ |
| 12 | RA | 7,0 | | ✓ |
| 13 | RI | 6,0 | | ✓ |
| 14 | RL | 7.5 | ✓ | |
| 15 | RT | 6,0 | | ✓ |
| 16 | RS | 7,0 | | ✓ |
| 17 | SCDP | 7,0 | | ✓ |
| 18 | SA | 7,0 | | ✓ |
| 19 | TW | 6,0 | | ✓ |
| 20 | VV | 6.5 | | ✓ |
| 21 | WDN | 7,0 | | ✓ |
| 22 | YPI | 7.5 | ✓ | |
| 23 | YSP | 6,0 | | ✓ |
| 24 | YPA | 6.5 | | ✓ |
| 25 | YR | 7,0 | | ✓ |
| 26 | BN | 6.5 | | ✓ |
| Jumlah | | 177 | | |
| Rata-rata | | 6,8 | | |

Sumber: Guru kelas V Tahun Ajaran 2010/2012

Pada tabel 1 terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih rendah.

Dari 26 siswa kelas V SDN No. 20 Muara Jambu bila dibandingkan dengan KKM

yang ditetapkan oleh guru kelas yaitu 7,5 yang berhasil hanya 7 orang. Ini merupakan wujud dari penguasaan konsep siswa yang masih lemah belum mempunyai siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang telah didapatnya dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini diperkuat dari studi pendahuluan bahwa, dalam proses pembelajaran guru kurang sekali menggunakan media, pendekatan serta metode yang tepat dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi kurang perhatian dalam belajar dan sulit memahami materi yang disampaikan.

Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi unsur-unsur manusiawi sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Oemar (2008: 24) “Guru harus mampu membuat program belajar mengajar yang baik serta menilai dan melakukan pengayaan terhadap materi kurikulum yang telah digariskan dan mampu menciptak pembelajaran yang baik (efektif)”. Dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki untuk mempersiapkan program pembelajaran dengan baik dan sistematis. Guru harus mampu memahami metode sebagai salah satu komponen yang berperan dalam keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan metode disesuaikan dengan suasana, kondisi kelas, materi pembelajaran serta mata pelajarannya. Jumlah anak mempengaruhi penggunaan metode. Tujuan intruksional adalah pedoman yang mutlak dalam pemilihan metode (syaiful, 2006:73). Dalam perumusan tujuan, guru perlu merumuskannya dengan jelas dan dapat diukur, dengan demikian guru mudah menentukan metode yang bagaimana yang dipilih guna menunjang pencapaian tujuan yang telah

dirumuskan. Sebab tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, daya serap siswa terhadap materi pembelajaran juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor inteligensi mempengaruhi daya serap siswa terhadap pembelajar yang diberikan guru. Perbedaan daya serap siswa dalam menerima pembelajaran memerlukan keahlian guru dalam memilih strategi yang tepat. Salah satu langkah memilih strategi adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode (syaiful, 2006: 74).

Salah satu metode yang dianggap cocok dengan diterapkan dalam PKn adalah metode bermain peran. Alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan bidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Sofyan, dkk (1984: 171) mengatkan metode bermain peran adalah:

salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain).

Metode bermain peran merupakan metode mengajar dengan menekankan pada kenyataan dimana para siswa diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial (Abu, 2005: 65)

Metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam materi yang disajikan dengan tujuan agar

siswa dapat merasakan apa yang terjadi berdasarkan materi pembelajaran seperti, peran serta dalam memilih organisasi di sekolah.

Kenyataan dalam prose pembelajaran yang penulis amati di kelas V SDN No.20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru ini terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dalam memperoleh materi pembelajaranpun siswa menerima langsung dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam prose pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal pada pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk itu penulis mencoba menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn karena dengan metode bermain peran dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk memperbaiki hasil belajar PKn melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SDN No. 20 Muara Jambu kabupaten Pesisir Selatan”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum permasalahan yang dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No 20 Muara Jambu Kecaode bermain peran Kabupaten Pesisir Selatan. Secara khusus rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan?
3. Bagaimanakah hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, secara umum penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kecamatan Linggo Sari Baganti

dengan menggunakan metode Bermain Peran. Secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Rencana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Pelaksanaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan
3. Hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkuat teori-teori dalam melaksanakan pembelajaran PKn yang telah ada, khususnya pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupat bermain peran dalam pembelajran PKn di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan dapat menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran PKn. Serta dapat mempermudah penelitian dalam penggunaan metode bermain

peran dalam pembelajaran PKn di Kelas V SDN No. 20 Muara Jambu

kabupaten Pesisir Selatan

2. Bagi siswa, bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman, penghayatan nilai dan pengalaman konsep PKn dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi guru, dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Menurut Oemar (2008: 2) “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah lakupada siswa setelah proses pembelajaran berakhir. Sedangkan menurut Sumiati (2007:38) hasil belajar adalah “perubahan perilaku”. Perilaku ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir, penghargaan terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan, serta mampu menerapkannya. Dalam KTSP hasil belajar yang dituntut bukan dari aspek kognitif saja tetapi mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Anas (2007:49) “dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) penerapan, 4) analisis, 5) sintesis dan 6) penilaian”. Jadi aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental atau otak. Anas (2007:57) menjelaskan “ada lima jenjang yang terdapat dalam aspek kognitif yaitu: 1) menerima, 2) menanggapi, 3) menghargai, 4) mengatur dan 5) karakteristik dengan suatu nilai atau kelompok nilai”. Menurut Anas (2007:57) “aspek psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan efektif”.

Berdasarkan penjabaran tentang ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor di atas maka hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan mencakup ranah kognitif, Afektif, dan psikomotor.

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan pembelajaran yang kreatif bagi kegiatan pembelajaran siswa di kelas. Salah satu guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan dan penentuan metode

ini didasari adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

Kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan metode tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran.

Metode bermain peran adalah “metode mengajar dengan mendemonstrasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain peranan menekankan kenyataandi mana para siswa diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemontrasikan masalah-masalah sosial” (Abu, 2005:65). Sedangkan metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational game*) yang dipakai untuk mmeperjelas perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengantujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikirn orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain)

Jadi metode bemain peran adalah adalah metode dalam pembelajaran dengan mendramatisasikan suatu kejadian dengan pemainya adalah semua siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami dan merasakan apa yang terjadi, seperti maslah-masalah sosial yang terjadi dimasyarakat maupaun dalam peran serta berorganisasi di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

b. Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Syaiful (2006: 89) kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan, 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh bibit seni drama dari sekolah, 4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

Sedangkan (Oemar, 2008: 214) mengemukakan kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

pada waktu dilaksanakan bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi, mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, bermain peran juga memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.

Jadi metode bermain peran merupakan suatu metode yang dapat melatih siswa memahami, mengingat, mengembangkan inisiatif dan kreatifitas, dapat memupuk bakat yang ada pada diri siswa, menumbuhkan rasa kerjasama serta meningkatkan berbahasa lisan siswa dalam berbicara.

c. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Bermain Peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Tujuan metode bermain peran

adalah “1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah” (Nana, 2005: 84).

Sedangkan menurut (Abu, 2005: 65) metode bermain peran dilakukan apabila:

1) ingin menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, kita beranggapan lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan karena akan lebih jelas, 2) Ingin melatih siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis, 3) Akan melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan membari pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Jadi metode bermain peran merupakan metode yang ingin melatih siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis, bergaul dengan member pemahaman terhadap oaring lain, serta siswa dapat menghargai perasaan orang lain, dapat belajar dan membagi tanggung jawab serta mengambil keputusan. Maka siswa dengan bermain peran, harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama.

d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Menurut Roestiya (1998: 91) melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangan langkah-langkah pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan bahwa dengan bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan dan masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat siswa, 3) Agar siswa mengetahui peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama, Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu, 4) Jelaskan pada pemeran-pemeran, sehingga mereka tahu perannya, 5) siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran atau kritik, 6) Setelah sosiodrama berada dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan agar pemecahan masalah dapat didiskusikan, 7) sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalah belum terpecahkan, maka perlu diberikan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Oemar (2008: 215) juga mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

- a) Persiapan dan instruksi, 1) guru memiliki situasi/dilemma bermain peran, 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, 4) guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *Audience*, b. 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-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut, 3) keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran, c. Evaluasi bermain peran, 1) siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, 2) guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran, 3) guru membuat permainan 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.

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

a. Persiapan, 1) Persiapan untuk bermain: a)Memilih permasalahan, b)Mengarahkan siswa pada masalah yang akan dihadapi, 2)Memilih pemain: a) Pilih pemain secara sukarela, b)Sebisa mungkin pemain yang dapat mengenali perannya, c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, d) Pilih beberapa pemain agar tidak ada yang memerankan dua peran, e) Kelompok pemainnya paling banyak lima pemain, 3) Mempersiapkan penonton: a)Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran, b)Arahkan siswa bagaimana seharusnya berperilaku, 4) Persiapan para pemain: a)Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campur tangan guru, b) Setiap pemain harus mengetahui betul apa yang akan dilakukannya, c) Permainan harus lancar dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, hindari melatih kembali saat sudah siap bermain, d) Siapkan tempat dengan baik, e) Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik untuk bermain peran, b. Pelaksanaan: 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain habis jangan diinterupsi, 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci, 3) Jangan menilai akting siswa, bahasa dan yang lainnya, 4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk

peran itu, menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut, c. Tindak lanjut: 1) Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan, 2) Melakukan bermain peran kembali

Dapat disimpulkan dalam melaksanakan metode bermain peran guru harus memahami langkah-langkah pelaksanaannya terlebih dahulu. Dengan mengertinya guru tentang langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran, maka pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran akan terlaksana dengan baik dan dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran yaitu terpecahkannya masalah sosial, mungkin walaupun belum terpecahkan tapi siswa dapat pengalaman mengenai diskusi, maupun membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Dengan demikian penulis memilih langkah yang dikemukakan oleh Oemar. Sebab penulis merasa langkah-langkah tersebut lebih sesuai dan dapat dilakukan oleh penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran yang akan dilaksanakan nantinya di SDN 20 Muara Jambu, Kabupaten Pesisir selatan. Walaupun sebenarnya langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh para ahli lain juga cukup bagus.

3. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Hakekat PKn

Panduan pengajaran PKn SD Departement Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2003 menjelaskan bahwa PKn adalah wahana untuk

mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa. Baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Perilaku-perilaku yang dimaksud di atas adalah seperti yang tercantum dalam penjelasan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) : Pkn dimaksud untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Menurut Udin (2007:3) Pkn merupakan “usaha untuk membekalasiswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan dengan warganegara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara”.

b. Pengertian Pkn

Perjalanan panjang bangsa Indonesia dimulai sejak era sebelum dan selama penjajahan, kemudian dilanjutkan dengan era perebutan kemerdekaan sampai hingga era pengisian kemerdekaan dan mempertahankan kemerdekaan, sampai hingga era pengisian kemerdekaan menimbulkan kondisi dan tuntutan yang berbeda sesuai

dengan zamannya. Semangat perjuangan bangsa yang tak kenal menyerah telah terbukti pada perang kemerdekaan 17 Agustus 1945. Semangat perjuangan bangsa merupakan kekuatan mental spiritual yang dapat melahirkan sikap dan perilaku heroik dan patriotik serta menumbuhkan kekuatan, kesanggupan, dan kemauan yang luar biasa.

Semangat perjuangan bangsa yang merupakan kekuatan mental spiritual telah melahirkan kekuatan yang luar biasa dalam masa perjuangan fisik. Sedangkan dalam menghadapi globalisasi dan menata masa depan untuk mengisi kemerdekaan, kita memerlukan perjuangan nonfisik sesuai dengan bidang profesi masing-masing. Perjuangan ini pun dilandasi oleh nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia, sehingga kita tetap memiliki wawasan dan kesadaran bernegara, sikap dan perilaku yang cinta tanah air, dan mengutamakan persatuan serta kesatuan bangsa dalam rangka bela negara demi tetap utuh dan tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia, Rasa tersebut dapat dibina sejak dini yaitu melalui PKn

Kaelan (2007: 1) menyatakan “PKn merupakan pembelajaran yang dilakukan dan dikembangkan di seluruh dunia, meskipun dengan berbagai macam istilah atau nama. PKn diajarkan dari SD sampai perguruan tinggi, disebut dengan mata kuliah *civic education*, *citizenship*

education, dan bahkan ada yang menyebut sebagai *democracy education*".

Sedangkan (Mansoer dalam Kaelan, 2007: 1) mengemukakan "berdasarkan rumusan *Civic Internasional* (1995), disepakati bahwa pendidikan demokrasi penting untuk pertumbuhan *civic culture*, untuk keberhasilan pengembangan dan pemeliharaan pemerintahan demokratis". Pendidikan Demokrasi menurut para ahli tersebut adalah PKn. Sejalan dengan itu (Depdiknas, 2006: 271) "mengemukakan mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945"

Jadi PKn adalah mata pelajaran yang membina dan menumbuhkan semenjak dini rasa cinta pada negara republik Indonesia dan menumbuhkan wawasan nusantara, serta matapelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, kreatif, terampil dan berkarakter Pancasila yang telah diamanatkan oleh UUD 1945.

c. Tujuan PKn

Pendidikan Kewarganegaraan mempelajari hak dan kewajiban sebagai anggota suatu bangsa dan negara, dengan tujuan warganegara menjadi warganegara yang baik. Undang-Undang menjamin keamanan serta HAM, berhak memiliki agama menurut kepercayaan, ia berhak mendapat pendidikan, ia berhak mengeluarkan pendapatnya selama tidak membahayakan keselamatan negara akan tetapi disamping itu juga mempunyai kewajiban membela negara.

Berdasarkan Depdiknas (2006: 271) mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kenegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokrasi bentuk diri berdasarkan karakter-karakter Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berintergrasi dengan bangsa-bangsa lainnya dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Senada dengan di atas menurut Toyibin (1997:8) Tujuan pembelajaran PKn adalah:

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam pembelajaran PKn adalah membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari golongan agama berperilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat ataupun

kepentingan diatas melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka tujuan PKn adalah membentuk watak manusia Indonesia yang berakar kepada nilai-nilai agama, moral dan norma-norma yang berlaku ditengah masyarakat, serta mampu bertindak sesuai dengan logika yang didasari dengan keimananterhadap Tuhan Yang Maha Esa.

PKn juga berperan sebagai pendidikan politik yaitu agar siswa mengetahui apa yang menjadi hak dan kewajibanya. Mereka harus berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara untuk menumbuhkan sikap-sikap positif terhadap hasil-hasil pembangunan nasional. Memiliki kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai masalah permasalahan politik, memiliki sikap kritis dan inovatif. Untuk itu maka dengan fungsi dan perannya itu PKn harus mampu meyakinkan sebagaimana yang direkomendasikan oleh Bernard Criel dan Alex dalam (Udin, 2007:50) mengemukakan bahwa:

Sebagai pendidikan politik PKn akan membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sebagai pendidikan politik PKn juga diharapkan membantu siswa untuk mengenal hokum dalam arti siswa mengetahui bahwa kehidupan kita sebagai pribadi,warga masyarakat dan warganegara atau bahkan sebagai warga dunia diatur oleh hokum dan peraturan dengan demikian diharapkan agar siswa juga memahami bahwa dengan hokum dan peraturan, kehidupan diberi kebebasan dan sekaligus dengan pembatasan-pembatasannya.

PKn diharapkan dapat menumbuhkan pengertian dan pemahaman siswa mengenai peran warganegara dalam berbagai lingkungan kehidupan, salah satu peran utamanya adalah berpartisipasi dalam pembangunan, siswa perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan dasar warganegara tertentu agar dia dapat berpartisipasi secara efektif, aktif dan inovatif.

d. Ruang Lingkup PKn

Menurut depdiknas (2006: 2) ruang lingkup Pkn meliputi beberapa aspek yaitu: “1) system sosial bangsa, 2) manusia, tempat lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan 4) system berbangsa dan bernegara”.

Senada dengan pendapat di atas Depdiknas (2006: 271) mengemukakan ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek yaitu: “1) sistem persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma, hukum dan peraturan, 3) hak azazi manusia, 4) kebutuhan warganegara, 5) konstitusi Negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) pancasila, 8) globalisasi”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa PKn di SD mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civiv knowledge*) dengan memberikan contoh yang ada di sekitar siswa dan membantu siswa mengambil sikap dalam menghadapi perubahan yang ada di sekitar siswa serta sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Sehingga akhirnya mata

pelajaran PKn akan membentuk watak kewarganegaraan (*civiv dispositions*) dan keterampilan warga Negara (*civiv skill*) siswa.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran menampilkan peran serta dalam memilih organisasi disekolah pada kelas V SD akan lebih dirasakan keberhasilan apabila diajarkan dengan metode bermain peran. Dengan penggunaan metode bermain peran siswa dapat merasakan bagaimana proses pemilihan organisasi di sekolah.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu di depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain serta mempunyai rasa tanggung jawab. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN No.20 Muara Jambu kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan masih rendah. Penyebabnya adalah metode ini jarang digunakan bahkan bisa dikatakan guru tidak pernah melaksanakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn. Atas dasar tersebut peneliti mengadakan penelitian pada bidang studi PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

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

Bagan Kerangka Teori Penelitian

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V SDN No. 20 Muara Jambu Kabupaten Pesisir Selatan

**Langkah-Langkah
Pendidikan
Kewarganegaraan (PKn):**

1. Fakta
2. Konsep
3. Generalisasi
4. Nilai

Langkah-Langkah Metode Bermain Peran:

- a. Persiapan dan instruksi,
 1. guru memiliki situasi/dilemma bermain peran,
 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 intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas,
 4. guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *Audience*,
- b. 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-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut,
 3. keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran,
- c. Evaluasi bermain peran,
 1. siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran,
 2. guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran,
 3. guru membuat permainan 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.

Langkah-Langkah Metode Bermain Peran:

- a. Persiapan dan instruksi,
 1. guru memiliki situasi/dilemma bermain peran,
 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 intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas,
 4. guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *Audience*,
- b. 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-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut,
 3. keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran,
- c. Evaluasi bermain peran,
 1. siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran,
 2. guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran,
 3. guru membuat permainan 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.

Hasil Belajar Siswa Meningkat

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

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) Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran
- 2) Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat rancangan pembelajaran. rancanagn pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, guru harus menyusun Lembar Diskusi Kelompok dan tugas individu, agar siwa belajar aktif dan tanggap terhadap pembelajaran.
- 3) Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran
Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berpusat pada siswa, sehingga siswa lebih aktif, mandiri dalam belajar, seperti mampu menyelesaikan suatu masalah yang harus dipahamain dan dikuasai, dan mampu memekspersikan diri tanpa harus takut disalahkan, malu dengan teman-temannya. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator.
- 4) Penilaian Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran
Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN No. 20 Muara Jambu

Kecamatan Linggo Sari Banganti Kabupaten pesisir selatan. hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 16, 17%, hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I yaitu 73,29 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80,81 hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN No. 20 Muara Jambu Kecamatan Linggo Sari Banganti Kabupaten Pesisir Selatan telah berhasil. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

Dalam kegiatan pembelajaran guru diharapkan menjadikan metode bermain peran sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

Karena kegiatan ini bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

3. Penilaian Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

Dalam penerapan pembelajaran metode bermain peran guru harus benar-benar memahami langkah-langkahnya, dan dapat mengelolah waktu seoptimal mungkin. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting agar penilaian dalam proses pembelajaran PKn semakin meningkat.