

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKN) DI KELAS V SDN 01 BARUNG-
BARUNG BALANTAI KECAMATAN KOTO XI TARUSAN**

SKRIPSI

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



Oleh :

**SIPRIMA YENI
NIM:57040**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai.

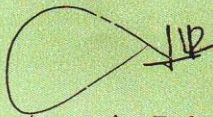
Nama : Siprima Yeni

Nim : 50740

Jurusan : PGDS

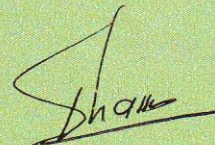
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I



Hj. Dra. Asmaniar Bahar
NIP. 195007081976032001

Pembimbing II



Dra. Zaiyasni S. Pd M. Pd
NIP. 19570109 198010 2001

Mengetahui

Ketua jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M. Pd
Nip. 19591212 198710 1 001

PENGESAHAN LULUSAN UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahandi depan Tim Penguji Skripsi
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 01 Barung-Barung Balantai.

Nama : Siprma Yeni

NIM : 57040

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP) UNP

Padang, Juni 2013

Nama Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua :Hj. Dra. Asmaniar Bahar,M.Pd

(.....)

2. Sekretaris : Dra. Zaiyasni S.Pd M. Pd

(.....)

3. Anggota : Dra. Zuraida, M.Pd

(.....)

4. Anggota : Dra. Rifda Eliyasni, M. Pd

(.....)

5. Anggota : Drs. Yunisrul M.Pd

(.....)

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siprima Yeni
Th / Nim : 2010 / 57040
Program Studi : SI PGSD
Fakultas : Ilmu pendidikan

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

Padang, Juli 2013

Yang menyatakan



Siprima Yeni

ABSTRAK

Siprima Yeni (2013). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran (PKn) di Kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan. Hal ini disebabkan karena 1) proses pembelajaran masih berpusat pada guru 2) guru kurang memvariasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan, 3) sering menyampaikan materi secara klasikal, 4) guru belum memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga kurang mengembangkan dan melatih sikap, nilai dan keterampilan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai praktisi yang melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Metode bermain peran dilaksanakan 3 tahap yaitu: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: a) Rencana pelaksanaan pembelajaran rata-rata siklus I 73%, siklus II 89%, b) Pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru rata-rata siklus I 73%, siklus II 90% sedangkan pada aspek siswa rata-rata siklus I 70%, siklus II 87%. c) Hasil belajar siswa pada aspek kognitif, siklus I rata-rata yang diperoleh siswa 68,0 dan meningkat pada siklus II 78,3. pada aspek afektif siklus I 66% meningkat pada siklus II menjadi 77% sedangkan pada psikomotor siklus I 65% meningkat pada siklus II menjadi 78%. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan

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 (Pkn) Di Kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan”**

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.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Dra.Zaiyasni M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zuraida M.Pd, selaku dosen penguji I, serta Dra Rifda Eliyasni selaku dosen penguji II, dan Drs.Yunisrul , selaku dosen penguji III yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD, yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
6. Ibu Dahlia, S. Pd, selaku kepala sekolah dan rekan- rekan majelis guru SD Negeri 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan yang telah membeikan bantuan dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Siswa-siswi Kelas V SD Negeri Negeri 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan TP 2012/2013, yang telah membantu peneliti untuk mengadakan penelitian.
8. Ayahanda Kasmardi dan ibunda Yenti yang peneliti sayangi yang telah bersusah payah menyekolahkan, yang telah banyak memberikan dorongan semangat baik moril maupun materil, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Buat kakak dan adik peneliti yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dalam menyiapkan skrispi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 seksi Bayang I 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 datang dari Allah SWT, dan segala yang salah datang dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi penulis di sisiNya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Br.Br Balantai, April 2013

Penulis

Siprima Yeni

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Masalah	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	9
B. Kerangka Teori	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	26
1. Tempat Penelitian	26
2. Subjek Penelitian	26
3. Waktu dan Lama Penelitian	26
B. Rancangan Penelitian	27
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
2. Alur Penelitian	30
3. Prosedur penelitian.....	31
C. Data dan Sumber Data.....	34

1. Data penelitian	34
2. Sumber Data	35
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	35
a. Teknik Pengumpulan data	35
b. Instrumen Penelitian	36
E. Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
1. Siklus I	41
2. Siklus II	100
B. Pembahasan	115
1. Pembahasan Siklus I	148
2. Pembahasan Siklus II	156
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	164
B. Saran	166
DAFTAR RUJUKAN	167
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	166
2. Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan I	172
3. Lembaran Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I	173
4. Lembaran Penilaian Kognitif.....	
5. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	177
6. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	180
7. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	184
8. Hasil Penilaian Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	
9. Hasil Penilaian Siswa Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	
10. Hasil Penilaian Siswa Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	
11. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	193
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I Pertemuan II	194
13. Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan II	201
14. Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan II	202
15. Lembar Penilaian Aspek Kognitif	204
16. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II	206
17. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	209
18. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	
19. Hasil Penilaian Siswa Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	
20. Hasil Penilaian Siswa Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	

21. Hasil Penilaian Siswa Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	
22. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II Pertemuan I	223
24. Skenario Bermain Peran Siklus II Pertemuan I	228
25. Lembar Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan I	
26. Lembar Penilaian Aspek Kognitif.....	
27. Hasil Penilaian RPP Siklus II Pertemuan I.....	232
28. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus II pertemuan I	235
29. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan II.....	
30. Hasil Penilaian Siswa Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan II.....	
31. Hasil Penilaian Siswa Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II.....	
32. Hasil Penilaian Siswa Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan II.....	
33. Perbandingan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I.....	
34. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II Pertemuan II..... .	249
35. Skenario Bermain Peran Siklus II Pertemuan II.....	255
36. Lembar Diskusi Kelompok Siklus II Pertemuan II.....	
37. Hasil Penilaian RPP Siklus II Pertemuan II	259
38. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus II pertemuan II.....	
39. Hasil Lembar Pengamatan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan II.....	
40. Hasil Penilaian Siswa Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan II.....	
41. Hasil Penilaian Siswa Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II.....	
42. Hasil Penilaian Siswa Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan II.....	
43. Perbandingan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II.....	

44. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	
45. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	278
46. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I ke Siklus II.....	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Semester 1 Siswa Kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai TP. 2012/2013 4	
2. Lembar Penilaian RPP (APKG) Siklus I Pertemuan I	177
3. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I	180
4. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan I	184
5. Format Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I	188
6. Format Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	189
7. Format Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I	191
8. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	193
9. Lembar Penilaian RPP (APKG) Siklus I Pertemuan II.....	206
10. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan II.....	209
11. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan II	213
12. Format Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	217
13. Format Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	218
14. Format Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	220
15. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	222
16. Lembar Penilaian RPP (APKG) Siklus II Pertemuan I.....	232
17. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I.....	235
18. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan I	239
19. Format Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan I	243
20. Format Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan I	244
21. Format Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan I.....	246
22. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I	248
23. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	
24. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	
25. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1.1 Kerangka Teori.....	25
1.2 Alur Penelitian	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara berkembang selalu berusaha untuk mengejar ketinggalannya, yaitu dengan giat melakukan pembangunan di segala bidang kehidupan, terutama di bidang pendidikan pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti: merevisi kurikulum, meningkatkan kualitas guru, perbaikan proses pembelajaran dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar dapat melahirkan manusia yang berkualitas. Manusia yang berkualitas dapat terwujud salah satunya dengan mengikuti pendidikan formal. Pendidikan formal pertama yang akan dimasuki oleh anak adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan SD merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah

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

percaturan dunia secara langsung/ tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan memahami tujuan pembelajaran PKn di atas dimana siswa dituntut memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam proses pembelajaran serta berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pengembangan sikap siswa yang baik di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat merupakan tuntutan yang diinginkan pada pembelajaran PKn.

Mengingat pentingnya pembelajaran PKn dalam membentuk kepribadian siswa yang mampu memahami dan melaksanakan hak serta kewajibannya untuk menjadi cerdas, terampil serta berkarakter, seharusnya pembelajaran PKn dapat menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk menggunakan ilmu yang diperolehnya dalam pemecahan masalah nyata yang siswa temui dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar hendaknya mampu memberdayakan potensi siswa melalui proses kreatif, efektif, inovatif dan kondusif artinya, pembelajaran yang terjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn yang meliputi tiga ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor.

Namun kenyataan di lapangan yang peneliti temui dari hasil observasi di SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan

pembelajaran Pkn di kelas V SD masih dilaksanakan secara konvensional. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), dimana guru menjadi sumber satu-satunya informasi. Dalam penyampaian materi PKn, guru menyampaikan materi tidak menggunakan metode yang bervariasi, guru mendominasi pembelajaran menggunakan metode ceramah sehingga kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap nilai dan keterampilan sikap pada siswa. Selanjutnya, dalam pembelajaran materi contoh-contoh dalam memilih organisasi guru belum memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa. Akibatnya, siswa tidak aktif dan kaku dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan dan siswa juga sering lupa dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Selain itu dalam proses pembelajaran guru juga mengembangkan kemampuan kognitif siswa saja, sementara dalam pembelajaran PKn perlu dikembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Akibatnya hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan masih rendah.

Dilihat dari hasil nilai ujian semester I . Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 nilai hasil pembelajaran PKn Semester I siswa SDN 01. Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan Tahun Ajaran 2012/2013.

**Daftar Nilai Ujian Semester I TP 2012/2013 Siswa Kelas V
SDN 01 Barung-Barung Balantai**

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar		Keterangan
				Tuntas	Tidak tuntas	
1	DN	70	50		√	
2	SRH	70	55		√	
3	RF	70	50		√	
4	FQH	70	75	√		
5	FSK	70	70	√		
6	NIM	70	65		√	
7	RDO	70	75	√		
8	ADT	70	50		√	
9	SHL	70	80	√		
10	INS	70	60		√	
11	DA	70	60		√	
12	RZI	70	60		√	
13	GO	70	65		√	
14	SLV	70	70	√		
15	ZKA	70	50		√	
Jumlah			935	5	10	
Rata-rata			62,3			
Persentase			62%	33%	67%	

Sumber: Guru kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai

Pada tabel 1 terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih rendah. Dari 15 siswa kelas V SDN No.01 Barung-Barung Balantai bila dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan oleh guru kelas yaitu 70 yang berhasil hanya 5 orang. Ini merupakan wujud dari penguasaan konsep penghayatan nilai, penerapan nilai/sikap siswa yang masih lemah sehingga siswa belum mampu untuk mengaitkan pengetahuan yang telah didapatnya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat dari studi pendahuluan bahwa, dalam proses pembelajaran guru kurang sekali menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi kurang perhatian dalam belajar dan sulit memahami materi yang disampaikan, sehingga siswa kurang mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

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.

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) mengatakan 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 menunjukkan contoh sikap dalam memilih organisasi.

Melihat keunggulan dari pembelajaran metode bermain peran, maka peneliti 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 (PKn) di Kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan ”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum permasalahan yang dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan . Secara khusus rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran Pkn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN. 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto X1 Tarusan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Pkn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN No. 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto X1 Tarusan ?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, secara umum penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil pembelajaran PKn di kelas V SDN No. 01 Barung-barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan dengan menggunakan metode Bermain Peran. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan pembelajaran Pkn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN No. 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pkn untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN No. 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN No. 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan.

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. 01 Barung-Barung Balantai.

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. 01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto X1 Tarusan.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui metode bermain peran dalam rangka memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya setiap manusia selalu mengalami proses belajar di mana proses belajar itu bertujuan untuk suatu perubahan. Perubahan di sini bisa saja dalam segi keterampilan, sikap dan kebiasaan baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar (2003: 153):

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Purwanto (dalam Vikto, 2008: 16) bahwa “Hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, menerapkan (aplikasi), analisis sintesis, evaluasi”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri individu, dimana perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif , maupun psikomotor yang didapatkan melalui proses belajar. 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.

b. Jenis-jenis hasil belajar

Hasil belajar terdiri dari berbagai jenis diantaranya menurut Nana berpendapat (dalam Bloom: 2010:22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga yaitu “Ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor.”

Sedangkan menurut Depdiknas (2005:13) jenis-jenis hasil belajar terbagi atas tiga domain yaitu:

“Hasil belajar siswa dapat diklarifikasikan kedalam tiga ranah (domain) yaitu (1) domain kognitif atau pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika, (2) domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan yang mencakup kecerdasan kinestik, kecerdasan fisual- spasial, dan kecerdasan musical)”

Kemudian Nana (dalam Gegne: 2010:22) membagi lima kategori hasil belajar yakni: “(a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.

Dari ketiga teori di atas peneliti akan menyimpulkan jadi jenis-jenis hasil belajar terbagi menjadi tiga kategori yaitu: ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotor.

c. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah penilaian atas proses tingkah laku individu yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Abdul (2000:11.3) mengemukakan bahwa :

Dalam penilaian PKn SD selain menilai hasil, penting pula untuk menilai prosesnya. Guru harus menyadari sepenuhnya bahwa mata pelajaran PKn SD menekankan pada pembiasaan dan pengalaman nilai-nilai moral Pancasila serta keterampilan-keterampilan dan kemampuan-kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh warga negara.

Kemudian Oemar (dalam Abdul,2000:11.8) menjelaskan hasil belajar PKn sesuai dengan karakteristik mata pelajaran tersebut, yaitu:

- 1) sebagai tolak ukur, yaitu untuk mengetahui kekurangan atau keberhasilan peserta didik, guru atau program pembelajaran yang telah

disampaikan melalui proses pembelajaran, 2) sebagai media klarifikasi, identifikasi dan penalaran diri, nilai dan masalah, dan 3) sebagai media reduksi, yaitu melalui penilaian, nilai-nilai moral yang telah dianut oleh seorang peserta didik selama ini dapat diperkuat.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah suatu hasil belajar yang tidak hanya mendapatkan hasil saja, akan tetapi memerlukan keterangan dalam mengaplikasikan konsep yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Dalam kegiatan belajar-mengajar tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang diberikan, ada yang cepat sedang dan ada juga yang lamban. Hal ini dipengaruhi oleh faktor intelegensi dengan adanya perbedaan tersebut, dalam menghadapi pembelajaran strategi pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa yaitu penggunaan metode mengajar sesuai tujuan yang diharapkan, sebagai mana yang dikatakan oleh Moedjiono (1992:20) Metode adalah “ cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan”.

Selain itu menurut Wina (2006:147) Metode adalah:

Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran,

karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

b. 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.

Ada beberapa pendapat para ahli tentang metode bermain peran diantaranya:

Menurut Syaiful (2003:104) “bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa

yang memerankannya”. Abu (2007:109) menyatakan “bermain peran 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.

Selanjutnya menurut Nana (2000:199) “bermain peran adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Roestiyah (2001:90) menjelaskan ”metoda bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, di mana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

Menurut Abdul (2005:65) “metode bermain peran adalah menirukan kenyataan dimana siswa diikutsertakan dalam permainan peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”. Dipertegas lagi oleh Oemar (2003:151) “metoda bermain peran adalah

suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungannya antar insani”.

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

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Bermain Peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Menurut Nana (2005 :84) 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.”

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 memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran bertujuan untuk melatih siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis, bergaul dengan memberi pemahaman terhadap orang 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. Kelebihan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan mempunyai kelebihan 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 sapat 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.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa 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.

e. Langkah – Langkah Metode Bermain Peran

Menurut Roestiyah (1998: 91) melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan 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 dimasyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan dan masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan peranya, 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 kesedian 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 peranannya, 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 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.

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 terpecahkan 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 01 Barung-Barung Balantai.

Walaupun sebenarnya langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh para ahli lain juga cukup bagus.

3. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

PKn ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Depdiknas (2006: 271) mengemukakan bahwa “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”.

Selanjutnya Aziz (2002:14) mengemukakan bahwa:

PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen

kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Menurut Depdiknas (2006: 271) adapun tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Winataputra (2006: 428) tujuan PKn adalah “untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia”.

Seterusnya menurut Depdiknas (2004: 30) mengatakan “tujuan PKn adalah pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku

sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan tujuan PKn adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan serta kemampuan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang memiliki norma-norma yang ada. Terlaksananya pembelajaran PKn dengan tujuan yang diuraikan di atas akan melahirkan orang-orang yang bertanggung jawab, tahu hak dan kewajiban serta dapat bertindak sesuai aturan yang akan menciptakan negara yang aman dan damai.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2004: 2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “1) sistem social bangsa, 2) manusia, tempat dan lingkungan, 3) prilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan 4) sistem berbangsa dan bernegara”.

Selanjutnya Andries (2007: 2) menyatakan bahwa ruang lingkup PKn adalah: “1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma, hukum dan persatuan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) Pancasila, 8) globalisasi”.

Pendapat diatas diperjelas lagi oleh Depdiknas (2006: 271-272) ruang lingkup PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan Kesatuan Bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai

Bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, 2) Norma, Hukum dan Peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, 3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, 4) Kebutuhan Warga Negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, 5) Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, 7) Pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, dan 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn meliputi : 1) persatuan dan kesatuan, 2) norma hukum dan persatuan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan politik, 7) kedudukan pancasila, dan 8) globalisasi". Ruang lingkup yang akan dibahas dalam proposal ini yaitu tentang peran serta dalam memilih organisasi di kelas V SD semester II.

B. Kerangka Teori

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

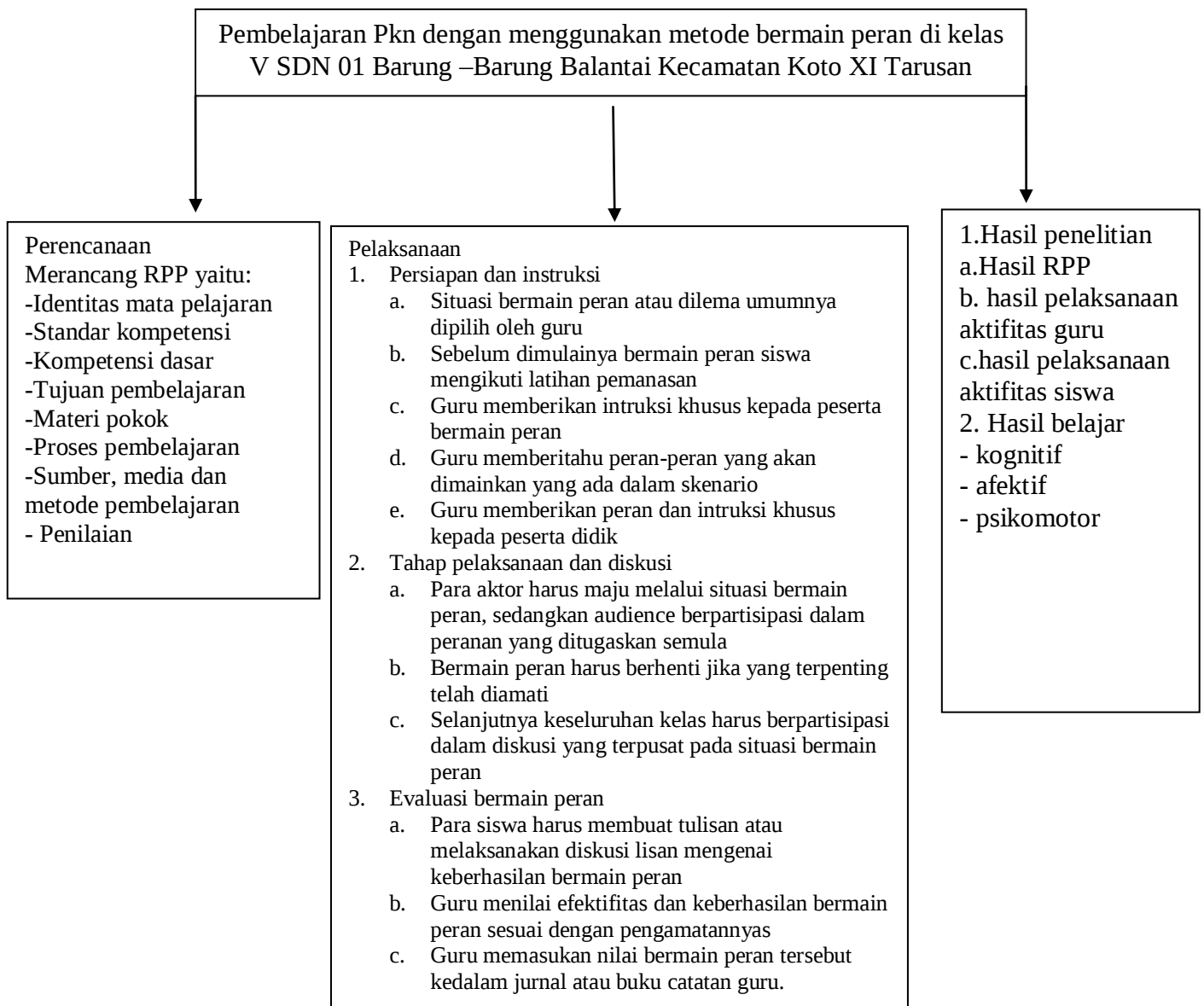
Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu di depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain serta mempunyai rasa tanggung jawab. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SDN No.01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan 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.

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

Bagan Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan metode bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran PKn di kelas V SD dengan metode bermain peran dituangkan dalam bentuk RPP yang komponen penyusunnya terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi dan evaluasi bermain peran. Instrument yang digunakan adalah Lembar Pengamatan RPP rata-rata siklus I 73% dan siklus II 89%.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran terdiri dari 3 tahap. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dilaksanakan dengan dua siklus, dimana siklus I belum berhasil, hal ini disebabkan karena langkah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran belum terlaksana dengan baik, antara lain : a) waktu guru memberikan instruksi

khusus kepada peserta guru belum menjelaskan kepada siswa bermain peran secara rinci, b) saat guru memberitahu peran- peran yang dimainkan guru masih dinilai belum menjelaskan peran- peran yang akan dimainkan secara rinci, c) saat siswa melakukan bermain peran siswa masih terlihat kurang serius dengan peran yang dilakukan sehingga kegiatan yang dilakukan kurang sesuai dengan waktu yang ditentukan, d) saat memberikan keterangan tentang keberhasilan bermain peran kurangnya kelompok lain yang menanggapi karena siswa kurang berani dan takut salah. Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran ini akan diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran sudah terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru rata-rata siklus I 73%, siklus II 90, sedangkan aspek siswa rata-rata siklus I 70%, siklus II 87% .

3. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN No.01 Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan . Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil belajar aspek kognitif siklus I di peroleh ketuntasan hasil belajar 68% dan siklus II diperoleh ketuntasan hasil belajar 78%. Pada aspek afektif siklus I diperoleh rata-rata 66% dan siklus II diperoleh rata-rata 77%. Pada aspek psikomotor siklus I diperoleh rata-rata 65% dan siklus II 78%. Dengan demikian penelitian dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Saran.

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran PKn.
2. Bagi guru hendaknya metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.