

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SD NEGERI 03 BAHAGIA
PADANG GELUGUR

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :
DALIMA
NIM. 52634

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUSAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 03 Bahagia Padang Gelugur

Nama : Dalima

NIM/ BP : 52634

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

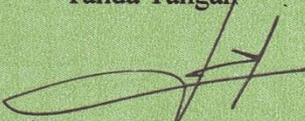
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Padang, 24 Agustus 2012

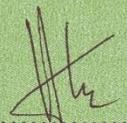
Nama

Tanda Tangan

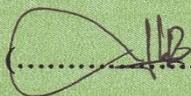
Pembimbing I : Dra. Elma Alwi, M.Pd


(.....)

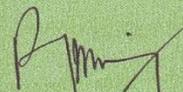
Pembimbing II : Dra. Asnidar. A


(.....)

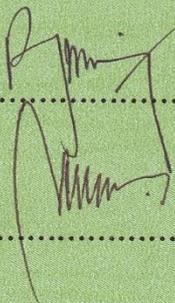
Penguji I : Dra. Asmaniar Bahar, M.Pd


(.....)

Penguji II : Dra. Reinita, M.Pd


(.....)

Penguji III : Dra. Nur Asma, M.Pd


(.....)

ABSTRAK

Dalima, 2012 :Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 03 Bahagia Padang Gelugur

Berdasarkan pengalaman penelitian, pembelajaran PKn masih berlangsung monoton, guru belum menguasai dan memahami paradigma pembelajaran PKn yang sebenarnya. Sehingga pembelajaran PKn belum mampu menanamkan karakter secara keseluruhan kepada peserta didik. Oleh karena itu diadakan penelitian dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 03 Bahagia Padang Gelugur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian meliputi penyusunan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan serta refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan melalui kolaborasi dengan teman sejawat. Data diperoleh dari proses pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa yang berjumlah 30 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa RPP pada siklus I diperoleh nilai 78,5%. Pada siklus II meningkat menjadi 100%, artinya semua kriteria penulisan RPP sudah terdapat dalam RPP penelitian. Pengamatan terhadap guru pada siklus I dapat dipresentasikan 69%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Pengamatan terhadap siswa pada siklus I diperoleh 65%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 69. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 82. Dengan demikian terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran.

KATA PENGANTAR

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar sarjana pendidikan strata satu pada Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis menyadari banyak kendala dan hambatan, semua itu terjadi karena keterbatasan ilmu, pengalaman, waktu dan dana yang penulis miliki. Namun dengan adanya motivasi dan bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, akhirnya skripsi ini dapat penulis rampungkan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs.Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan prosedural selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini
2. Bapak Drs.Zuardi, M.Si selaku Ketua Jurusan UPP IV Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ibu Masniladevi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan UPP IV Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan prosedural selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini
3. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Asnidar A selaku pembimbing II yang tidak bosan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Asmanidar Bahar, M.Pd Selaku dosen penguji I Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku penguji II dan Ibu Dra. Nur Asma, M.Pd.selaku penguji III yang

telah banyak memberikan saran dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini

5. Bapak/ Ibu Dosen dan Staf Pengajar Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman sejak awal kuliah sampai tahap penulisan skripsi
6. Kepala Sekolah, Tata Usaha SDN 03 Bahagia Padang gelugur yang telah memberikan izin dan memberikan data yang jelas untuk terlaksananya penelitian ini.
7. Ibu Delisma, S.Pd selaku guru kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur yang telah ikhlas dan penuh kesabaran untuk bersedia sebagai kolaborator dan berkolaborasi dengan penulis dalam melaksanakan kegiatan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
8. Pimpinan serta karyawan dan karyawan perpustakaan UNP yang telah memberikan bantuan berupa pinjaman buku-buku yang penulis butuhkan berkaitan dengan penulisan ini.
9. Rekan-rekan dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah berpartisipasi dalam studi penulisan dan penyelesaian skripsi ini.

Teristimewa untuk suami dan anak-anak tercinta yang menghagatkan penulis dengan kasih sayang tulus dan memberikan dukungan berupa moril maupun materil hingga penulis dapat menjadi mutiara didalam lumpur dan menjadi cahaya dalam kegelapan. Keluarga besar penulis yang selalu menjadi nafas dan denyut nadi penulis yang telah banyak mengajarkan penulis tentang berharganya hidup dengan berbagai gelombang kehidupan.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga mungkin masih terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama bagi penulis sendiri serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan di masa yang akan datang, khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Padang, 24 Agustus 2012
Penulis,

DALIMA
NIM. 52634

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
KATA PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Hasil belajar dan hasil belajar	8
B. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	9
C. Metode Bermain Peran	12
D. Kerangka Teori	18
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	21
B. Rancangan Penelitian	22
C. Data dan Sumber Data	27
D. Tehnik Pengumpulan Data dan Intrumen Penelitian	28
E. Analisis Data	31
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	33
1. Hasil Penelitian Siklus I	34
a. Pertemuan I	34
1) Perencanaan	34
2) Pelaksanaan	36
3) Pengamatan	43
a) RPP	44
b) Aktivitas guru	45
c) Aktifitas siswa	49

d) Hasil belajar	52
4) Refleksi	54
b. Pertemuan II	56
1) Perencanaan	56
2) Pelaksanaan	58
3) Pengamatan	65
a) RPP	66
b) Aktivitas guru	67
c) Aktifitas siswa	71
d) Hasil belajar	74
4) Refleksi	75
2. Hasil penelitian siklus II	78
a. Perencanaan	78
b. Pelaksanaan	80
c. Pengamatan	88
1) RPP	88
2) Aktivitas guru	89
3) Aktifitas siswa	93
4) Hasil belajar	95
d. Refleksi	97
B. Pembahasan	99
1. Pembahasan hasil penelitian siklus I	99
2. Pembahasan hasil penelitian siklus II	103
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	106
B. Saran	109
DAFTAR RUJUKAN	110
LAMPIRAN	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	RPP pertemuan I siklus I	111
Lampiran II.	Materi Ajar pertemuan I siklus I	116
Lampiran III	Naskah Drama pertemuan I siklus I	117
Lampiran IV	Hasil Observasi RPP pertemuan I siklus I.....	119
Lampiran V	Hasil penilaian aktivitas guru pertemuan I siklus I	122
Lampiran VI	Hasil penilaian aktivitas siswa pertemuan I siklus I.....	129
Lampiran VII	RPP pertemuan II siklus I	134
Lampiran VIII	Materi Ajar pertemuan II siklus I	139
Lampiran IX	Naskah Drama pertemuan II siklus I	140
Lampiran X	Hasil Observasi RPP pertemuan II siklus I.....	142
Lampiran XI	Hasil penilaian aktivitas guru pertemuan II siklus I	145
Lampiran XII	Hasil penilaian aktivitas siswa pertemuan II siklus I.....	155
Lampiran XIII	RPP siklus II	157
Lampiran XIV	Materi Ajar siklus II	162
Lampiran XV	Naskah Drama siklus II	163
Lampiran XVI	Hasil Observasi RPP siklus II.....	166
Lampiran XVII	Hasil penilaian aktivitas guru siklus II	169
Lampiran XVIII	Hasil penilaian aktivitas siswa siklus II.....	176
Lampiran XIX	Jawaban siswa pada tiga kali pertemuan	181
Lampiran XX	Distribusi hasil belajar siswa pada setiap pertemuan.....	190
Lampiran XX	Dokumentasi Pelaksanaan Tindakan	200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang kegiatannya harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Keberhasilan pendidikan dasar bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, diantaranya penyempurnaan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana, meningkatkan mutu guru dengan melakukan penataran dan seminar-seminar, diklat, KKG dan berbagai kegiatan yang dapat memperbaiki kinerja guru.

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berakhlak mulia, hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan, pemerintah meningkatkan mutu dan pengelolaan pendidikan termasuk pada tingkat pendidikan dasar,

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang mengembangkan kecerdasan warga negara dalam dimensi spiritual, rasional,

emosional, dan sosial, mengembangkan tanggung jawab warga negara serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga negara guna menopang tumbuh dan berkembangnya warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dalam prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. (Udin S. Willata Putra: 2010)

Menurut Depdiknas (2006: 271) tujuan mata pelajaran PKn adalah, agar siswa dapat:

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

Dengan demikian PKn merupakan mata pelajaran yang mengutamakan pendidikan karakter atau penanaman karakter yang baik kepada siswa sehingga menjadi warga negara Indonesia yang baik untuk masyarakat, Negara, hukum maupun agama.

PKn merupakan pelajaran yang menuntut siswa untuk berhasil pada tiga bidang di atas (kognitif, afektif dan psikomotor). Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn dan tujuan pendidikan nasional, maka sudah selayaknya pembelajaran PKn dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan dan

keterampilan intelektual dan spiritual yang memadai, sehingga berkompetensi untuk berpartisipasi dan berkompetisi memajukan bangsa, negara dan agama.

Namun pada kenyataannya di lapangan, pembelajaran PKn belum sepenuhnya dapat diajarkan dan dipahami oleh siswa. Pembelajaran PKn masih berlangsung monoton, siswa karena guru belum menguasai dan memahami paradigma pembelajaran PKn yang sebenarnya. Pembelajaran PKn belum mampu menanamkan karakter secara keseluruhan kepada peserta didik. Dengan kata lain peserta didik belum menjiwai kewarganegaraannya. Sehingga pembelajaran Pkn belum mampu mencapai sasaran dan masih jauh dari yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan guru kelas V bahwa pembelajaran PKn berlangsung masih monoton, artinya hanya guru yang aktif, tanpa diaplikasikan oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar PKn siswa masih rendah. Secara intelektual atau kognitif saja siswa belum mampu memenuhi kriteria yang diharapkan, apalagi untuk menjiwai karakter yang dituntut oleh PKn tersebut. Oleh karena itu, agar hal yang sama tidak terjadi secara terus menerus, maka harus ada perkembangan dari proses pembelajaran.

Sebagai salah seorang pihak yang berhubungan langsung dengan siswa setiap hari, maka guru harus mampu merefleksi segala kekurangan-kekurangan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan situasi dan kondisi belajar yang monoton. Salah satu metode yang

dapat meningkatkan gairah belajar siswa dan dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran khususnya PKn adalah Metode Bermain Peran (Role Play).

Sagala (2004: 213) “Bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial”.

Dengan metode bermain peran siswa akan lebih kreatif, aktif dan partisipatif dalam pembelajaran, karena siswa bukan hanya sekedar mempelajari suatu karakter, tapi juga dapat menampilkan berbagai karakter yang terdapat dalam materi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa yang semestinya diterapkan. Sehingga dengan mudah siswa dapat memahami dan menghayati serta mengaplikasikan karakter yang dituntut oleh pembelajaran PKn. Dengan demikian jika karakter PKn yang diharapkan sudah dihayati dan diterapkan oleh siswa, maka secara perlahan perwujudan dalam bentuk hasil belajar kognitif juga semakin baik.

Metode bermain peran oleh Mansyur (1996: 104) (dalam Sagala: 2004: 213) mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu: “a) Melatih siswa untuk melatih, memahami, mengingat bahan yang akan didramakan, b) melatih siswa untuk berinisiatif dan berpartisipasi, c) mengembangkan bakat siswa, d) menumbuhkan kerjasama, e) menumbuhkan sikap bertanggung jawab, f) melatih berbahasa yang baik dan benar”

Pada pembelajaran PKn, metode bermain peran dapat diterapkan pada berbagai materi, terutama materi yang melibatkan tokoh-tokoh tertentu yang langsung dapat dimainkan atau diperankan oleh siswa. Tokoh yang dimaksudkan dalam hal ini adalah tokoh yang memiliki karakter tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka secara umum rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dikelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur?”.

Secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur.?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur.?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pkn di kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur. Sedangkan tujuan penelitian ini secara khusus adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur.
3. Peningkatan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 03 Bahagia Padang Gelugur.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka secara teoritis penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Guru, sebagai bahan pertimbangan untuk memilih metode belajar yang tepat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran
2. Siswa, melalui metode bermain peran, diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif dan partisipatif dalam memahami, menghayati dan mengamalkan karakter yang sesuai dengan paradigma PKn dengan menggunakan metode bermain peran
3. Sekolah, sebagai sumbangan pikiran yang positif terhadap kepala sekolah dan kondisi iklim pendidikan di sekolah khususnya pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran serta memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses pembelajaran
4. Penulis, sebagai masukan atau sumbangan pengetahuan untuk membandingkan dan memilih metode, strategi dan pendekatan-pendekatan lainnya dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode bermain peran

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah usaha untuk mengubah tingkah laku. Belajar akan membawa perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik, untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotor. (Sardiman: 2007: 21) .

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2009:22) adalah “ kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Horwar Kingsley (dalam Nana Sudjana: 2009:22) “membagi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu: a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita”.

Gagne membagi hasil belajar menjadi lima kategori yaitu: a) informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motoris. Sedangkan Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: a) *ranah kognitif* (berkenaan dengan intelektual: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi), b) *ranah afektif* (berkenaan dengan sikap:

penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi) dan c) *ranah psikomotor* (berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak: gerakan reflex, gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif). (Nana Sudjana: 2009:22)

Berdasarkan beberapa defenisi di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan yang di peroleh dan ditunjukkan oleh peserta didik setelah proses pembelajaran selesai, baik berupa kemampuan itelektual (aspek kognitif), sikap dan tingkah laku (aspek afektif), maupun dalam prakteknya atau aplikasinya dalam kehidupan (psikomotor).

Perubahan yang dialami peserta didik tersebut merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami konsep dan menguasai materi pelajaran yang sudah dipelajarinya selama proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar juga merupakan tolak ukur bagi guru untuk mempertimbangkan dan memperbaiki kekurangan-kekurangannya dalam mengajar.

B. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Istilah pendidikan kewarganegaraan diterjemahkan dari bahasa Inggris "*civic education*" atau "*citizenship education*" kedua istilah itu mempunyai makna dan cakupan yang berbeda. Cogan (1999) dan David

Care (1999) (dalam Panitia Sertifikasi Rayon 06: 2008: 57) menyatakan bahwa:

Civic Education adalah fondasi pembelajaran disekolah yang dirancang menyiapkan generasi muda agar berperan aktif dalam kehidupan masyarakat ketika mereka dewasa, yang cakupannya adalah pendidikan kewarganegaraan melalui jalur formal. Sedangkan *Citizenship Education* adalah proses mempersiapkan generasi muda agar mereka berperan dan bertanggung jawab sebagai warga Negara melalui proses pendidikan disekolah, pengajaran dan pembelajaran yang cakupannya adalah pendidikan kewarganegaraan melalui jalur informal.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses pendidikan wajib pada setiap jenjang, jenis dan jalur pendidikan dalam rangka mempersiapkan dan mengembangkan generasi muda agar dapat menjadi warga negara yang demokratis, memiliki karakter yang sesuai dengan dasar negara Indonesia dan menjiwai kewarganegaraannya, dengan kata lain memahami dan bertanggung jawab terhadap hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sekolah dasar BSNP (2008) tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah:

- a. Berfikir secara kritis, maksimal dan kreatif menanggapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi

- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Berdasarkan berbagai pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa: tujuan PKn adalah pembelajaran disekolah yang sengaja dirancang untuk menyiapkan generasi muda agar berperan aktif dalam kehidupan masyarakat ketika mereka dewasa dan mempunyai peranan dalam bidang politik yang sesuai dengan pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga Negara yang bertanggung jawab dan menjadi warga Negara yang dapat diandalkan.

2. Ruang Lingkup PKn

Ruang Lingkup materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sesuai dengan muatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada semua jenjang persekolahan menurut Panitia Sertifikasi Guru Rayon 06 (2009: 59) meliputi berbagai aspek sebagai berikut:

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah pemuda, keutuhan NKRI, Partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap NKRI, dan keterbukaan dan jaminan keadilan,
- b) Norma, hukum, dan perturan meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, system hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional,
- c) HAM meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan

internasional HAM penghormatan dan perlindungan HAM, d) 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, f) Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah berlaku di Indonesia, Hubungan dasar Negara dengan konstitusi, g) Kekuasaan dan politik meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan system politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, system pemerintahan, pers dalam masyarakat Indonesia, h) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideology Negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara, pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideology terbuka, i) Globalisasi meliputi: globalisasi lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, mengevaluasi globalisasi.

Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKN meliputi beberapa aspek, yaitu: “Sistem sosial bangsa, Manusia, tempat dan lingkungan, Prilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan sistem berbangsa dan bernegara”.

C Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode mengajar adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya. Metode bermain peran ini pertama kali dikemukakan oleh George Shaftel. Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu (Abdul Aziz Wahab: 2009: 109).

Saiful Sagala (2004: 9) menyebutkan bahwa metode bermain peran adalah “Cara menyajikan pelajaran dengan mempertunjukkan atau

mempertontonkan atau mendramatisir cara tingkah laku dalam hubungan sosial”.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan yang kemudian di jadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian misalnya : menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran / alternatif pendapat bagi pengembangan peran- peran tersebut, metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka menurut penulis, metode bermain peran (role play) adalah suatu metode pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif untuk memerankan atau mempertontonkan atau melakukan simulasi terhadap suatu materi pejalaran atau suatu persoalan pembelajaran berupa tingkah laku ataupun karakter tertentu yang membutuhkan keterampilan dan kepercayaan diri.

2. Tujuan metode bermain peran

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa untuk menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya dengan

bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. (Hamzah: 2009: 26)

Tujuan metode bermain peran menurut Oemar (2001: 199) adalah sebagai berikut:

1) Belajar dengan berbuat, parasiswa melakukan peranan tertentu sesuai kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan untuk aktif atau keterampilan Kreatif., 2) Belajar melalui pemalsuan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (actor) dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari/ pemegang peran yang telah di tampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang selalu di dramalisasi, 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Sedangkan menurut Hamzah (2009 : 25) Model pembelajaran bermain peran dibuat berdasarkan tiga asumsi, yaitu :

a) Dibuat berdasarkan asumsi permasalahan kehidupan nyata, b) Bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya, c) Proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Dari uraian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa tujuan metode bermain peran adalah untuk menggali dan memperbaiki bakat-bakat atau keterampilan-keterampilan terpendam siswa agar ikut serta untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Bermain Peran

Manfaat bermain peran adalah: kemampuan mengelola sosial dan emosi. Sambil bermain, anak-anak juga ikut belajar berbagi, belajar mengamati atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Ia pun melalui belajar untuk bekerja sama dengan orang lain. Kemampuan ini termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah dan cemburu. Melalui imajinasi yang dibangunnya sendiri, ia belajar mengelola dan memahami perasaan tersebut, misalnya: ketika ia melakukan permainan yang melibatkan perasaan, ia jadi mulai belajar berempati dengan perasaan orang lain. metode bermain peran dapat membangun beberapa karakter bagi siswa

Metode sosiodrama oleh Mansyur (1996: 104) (dalam Sagala: 2004: 213) mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu:

- a) Melatih siswa untuk melatih, memahami, mengingat bahan yang akan didramakan, b) melatih siswa untuk berinisiatif dan berpartisipasi, c) mengembangkan bakat siswa, d) menumbuhkan kerjasama, e) menumbuhkan sikap bertanggung jawab, f) melatih berbahasa yang baik dan benar

Dengan demikian, metode bermain peran sangat bermanfaat baik dalam pendidikan formal maupun non formal, baik disekolah maupun pendidikan keluarga. Metode bermain peran bermanfaat untuk perkembangan jasmani dan rohani anak.

Metode bermain peran mempunyai prosedur atau langkah-langkah, yaitu:

- a. Warming up (pemanasan), yaitu: guru berupaya memperkenalkan kepada siswa permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya, kemudian menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh
- b. Memilih pemain (partisipan), yaitu: siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya
- c. Menata panggung, yaitu: dalam hal ini guru dan siswa mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan di mainkan dan apa saja kebutuhan yang akan diperlukan, misalnya membahas scenario
- d. Menyiapkan pengamat, yaitu menyiapkan siswa sebagai pengamat, pengamat harus juga aktif dalam permainan peran
- e. Memainkan peran (manggung) yaitu: permainan peran dilaksanakan secara spontan
- f. Diskusi dan evaluasi, yaitu: guru dan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap terhadap peran-peran yang dilakukan
- g. Memainkan peran ulang (manggung ulang), yaitu: permainan peran ulang yang lebih sesuai dengan scenario
- h. Diskusi dan evaluasi kedua, yaitu: diskusi dan evaluasi lebih diarahkan ke realitas
- i. Berbagai pengalaman dan kesimpulan, yaitu: siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah

dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan (Hamzah: 2009: 26)

Sedangkan Abdul (2009: 112) menyatakan bahwa metode bermain peran perlu melalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

- a. Persiapan
 - 1) Persiapan untuk bermain peran
 - a) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya
 - b) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi
 - 2) Memilih pemain
 - a) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
 - b) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
 - c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
 - d) Pilih beberapa pemain, agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus
 - e) Setiap kelompok pemain paling banyak lima orang
 - f) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya
 - 3) Mempersiapkan penonton
 - a) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
 - b) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku
 - 4) Persiapan para pemain
 - a) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru
 - b) Sebelum bermain, setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya
 - c) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
 - d) Siapkan tempat dengan baik
 - e) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran
- b. Pelaksanaan
 - 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi
 - 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
 - 3) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain
 - 4) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
 - 5) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
 - a) Dibimbing dengan pertanyaan

- b) Mencari orang lain untuk peran itu
- c) Menghentikan dan melangkah ketindak lanjut
- 6) Jika pemain tersesat lakukan:
 - a) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
 - b) Simpulkan apa yang sudah dilakukan
 - c) Hentikan dan arahkan kembali
 - d) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
- 7) Jika siswa mengganggu:
 - a) Tugas dengan peran khusus
 - b) Jangan pedulikan dia
- 8) Jangan bolehskan pemerisa mengganggu, jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan, berikan ia kesempatan untuk memerankannya
- c. Tindak Lanjut
 - 1) Diskusi
 - a) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
 - b) Diskusi juga dapat menganalisis, manafsirkan dan memberi jalan keluar atau rekreasi
 - c) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari
 - 2) Melakukan bermain peran kembali, memainkan kembali dapat memberikan pemahaman yang lebih baik

Berdasarkan beberapa pendapat tentang langkah-langkah dan fase dalam metode bermain peran yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pada dasarnya atau secara umum langkah-langkah ataupun fase yang harus dilakukan dalam metode bermain peran sama, hanya saja perlu disesuaikan dengan materi pelajarannya serta kondisi siswa dan sekolah.

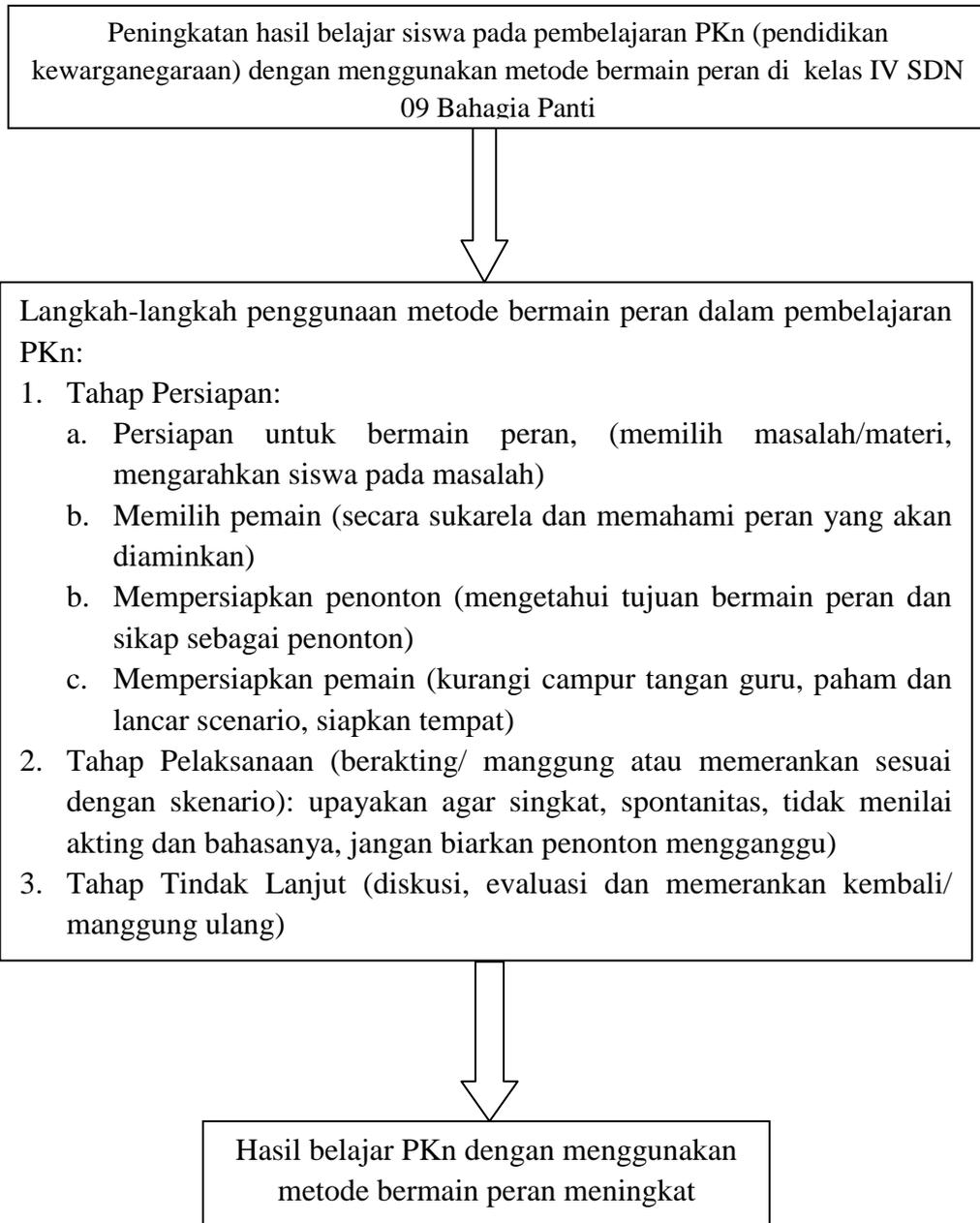
D. Kerangka Teori

Penelitian ini dilakukan untuk mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran (role play) terkait dengan materi *Kebebasan Berorganisasi*. Kerangka teori merupakan kerangka berfikir peneliti dalam melaksanakan penelitian. Adapun

kerangka teori penelitian ini dimulai dengan adanya kondisi faktual, yakni munculnya suatu permasalahan pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn yang masih berlangsung monoton atau hanya guru yang aktif, sehingga pembelajaran PKn kurang bermakna bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa pasif dan tidak mempunyai semangat untuk terus mengikuti dan memahami pembelajaran PKn lebih lanjut. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih jauh dari yang diharapkan.

Untuk lebih terperinci, penulis akan menggambarkan kerangka teori penelitian ini dalam bentuk bagan sebagai berikut:

BAGAN KERANGKA TEORI



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 03 Bahagia Padang Gelugur dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat sesuai dengan rumusan masalah pada bab I yaitu:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) PKn telah dirancang sesuai dengan kerangka rancangan RPP yang tepat dan telah memuat langkah-langkah atau semua tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yaitu: tahap persiapan (persiapan permainan, memilih pemain, mempersiapkan penonton, mempersiapkan pemain); tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan secara terus menerus terhadap hasil observasi RPP pada setiap siklus yaitu: pada siklus I pertemuan I dari 28 deskriptor untuk seluruh aspek yang dinilai pada RPP telah muncul 20 deskriptor, sehingga nilainya dapat dipresentasikan menjadi 71% dengan karakteristik taraf keberhasilan cukup. Pada pertemuan II masih siklus I deskriptor yang muncul meningkat menjadi 24, sehingga dapat dipresentasikan menjadi 86% dengan karakteristik taraf keberhasilan baik. Pada siklus II semua deskriptor telah muncul, artinya semua aspek yang diinginkan telah terdapat dalam RPP, sehingga jika dipresentasikan RPP telah 100%

memenuhi semua kriteria yang diinginkan dengan karakteristik keberhasilan sangat baik

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn telah disesuaikan dan dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah dirancang dan telah menerapkan metode bermain peran pada setiap pertemuan. Hal ini terbukti dengan hasil pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas guru dan siswa pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I siklus I dari 48 deskriptor atau aktivitas yang harus dilakukan oleh guru telah terlaksana 30 deskriptor dengan persentase 63% dan karakteristiknya masih kurang, sedangkan aktifitas yang harus dilakukan oleh siswa adalah 40 deskriptor dan yang muncul hanya 22 dengan persentase 55% dan karakteristiknya masih sangat kurang. Pada pertemuan II siklus I aktifitas guru dan siswa terlihat meningkat. Untuk aktifitas guru telah terlaksana 35 deskriptor dengan persentase 75% dan kriteria keberhasilan cukup, sedangkan aktivitas siswa telah terlaksana 30 deskriptor dengan persentase yang 75% dan tingkat keberhasilan yang sama dengan guru yaitu cukup. Pada siklus II aktivitas guru dan siswa meningkat sangat drastis, sehingga pada siklus II pembelajaran hanya dilaksanakan satu kali pertemuan dan penelitian dihentikan sampai siklus II. Pada siklus II ini guru telah melaksanakan semua deskriptor atau aktivitas yang seharusnya dilakukan guru sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan persentase 100% dan keberhasilan sangat baik. Demikian juga dengan siswa, siswa telah melaksanakan semua aktivitas yang seharusnya

dilaksanakannya dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermainan peran, dengan persentase 100% dan keberhasilan sangat baik

3. Hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan metode bermainan peran terlihat meningkat. Hal ini terbukti dengan hasil penilaian siswa dalam tiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotor) pada setiap pertemuan terus meningkat. Pada siklus I pertemuan I rata-rata kelas aspek kognitif 50,5; aspek afektif 74 dan aspek psikomotor 64,6, sehingga jika digabungkan ketiga aspeknya diperoleh rata-rata kelas **63,1**. Pada siklus II pertemuan II rata-rata kelas aspek kognitif meningkat menjadi 77; aspek afektif menurun sedikit menjadi 76 karena adanya pengaruh dari siswa luar yang mengganggu melalui jendela kelas, sehingga siswa terlihat kurang konsentrasi dalam diskusi dan aspek psikomotor meningkat menjadi 69. Dengan demikian jika digabungkan nilai ketiga aspek tersebut, diperoleh rata-rata kelas **71,4**. Berdasarkan hasil belajar siswa pada ketiga aspek untuk dua pertemuan di siklus I, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada siklus I adalah **68,6**. Pada siklus II hasil belajar siswa sangat jauh meningkat sehingga hanya dilaksanakan satu kali pertemuan dan penelitian dihentikan sampai pada siklus II pertemuan I. Untuk aspek kognitif rata-rata kelas diperoleh siswa 93; aspek afektif 77,1 dan aspek psikomotor 74,8, jika nilai dari ketiga aspek digabungkan, maka diperoleh rata-rata kelas yang sudah memuaskan artinya sudah cukup jauh melebihi batas KKM yaitu **82**.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah penulis laksanakan dan penulis peroleh, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran, guru diharapkan perlu membuat perencanaan pembelajaran yang harus memuat semua karakteristik dalam RPP dan disesuaikan dengan setiap tahapan atau langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien
2. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran hendaknya dapat dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang serta guru dan siswa hendaknya dapat melaksanakan semua aktivitas yang seharusnya mereka lakukan dalam pembelajaran sesuai dengan setiap tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran
3. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat menjadi salah satu metode yang dapat dimanfaatkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran apa saja terutama pembelajaran PKn.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. raja
Grafindo Persada
- Asrori, Muhammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima
- Bainar. 2011. *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Menggunakan
Pemodelan Bagi Siswa Kelas V SDN 35 Padang Sarai Kota Padang*.
Padang: UNP
- B. Uno, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika
- Panitia Sertifikasi Guru Rayon 06. 2011. *Materi Pokok Pembelajaran
Kewarganegaraan*. UNP Kementrian Pendidikan Nasional
- Sagala, Syaiful. 2004. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas., (1998). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja
Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.
Remaja Rosdakarya
- Sudjatmiko dan Lili Nurlaili. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*.
DEPDIKNAS
UU SISDIKNAS Nomor 20 TH 2003
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung:
Alfabeta
- Wilata Putra, Udin S. dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran SD*. Jakarta:
Universitas Terbuka