PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 01 BANDAR BUAT KECAMATAN LUBUK KILANGAN KOTA PADANG

SKRIPSI

(Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Oleh:

ARMIZA OKTAVIANI
09569

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2013

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 01 BANDAR BUAT KECAMATAN LUBUK KILANGAN KOTA PADANG

Nama : Armiza Oktaviani

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenjang pendidikan : S1

Falkutas : Ilmu pendidikan

Padang , April 2013

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1	Pembimbing II
Dra. Fatmawati, M.Pd	Drs. Arwin
NIP. 19580110 198503 2 009	NIP. 19620331 198703 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591219871010001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan telah Lulus Setelah Mempertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Falkutas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	: Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) menggunakan metode bermain peran dikelas V SDN 01 Bandar Buat Kec. Lubuk Kilangan kota Padang
Nama	: Armiza Oktaviani
TM/NIM	: 2008/09569
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Falkutas	: Ilmu pendidikan

Padang, Juli 2013

TIM PENGUJI

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Fatmawati M.Pd.	.....
2. Sekretaris	: Drs. Arwin	.....
3. Anggota	: Dra. Zuraida M.Pd	.....
4. Anggota	: Dra. Asnidar A	.....
5. Anggota	: Khairanis S.Pd. M.Pd	.....

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya 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, April 2013
Yang menyatakan,

Armiza Oktaviani
NIM 09569

ABSTRAK

Armiza Oktaviani, 2013 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang

Pembelajaran PKn dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana guru yang berperan aktif sementara siswa lebih banyak diam dan mendengarkan sehingga pembelajaran menjadi monoton yang akibatnya hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat kecamatan Lubuk Kilangan kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam : a) perencanaan pada siklus I pertemun I memperoleh persentase nilai 82% meningkat menjadi 96,4% pada siklus II, b) pelaksanaan pembelajaran PKn dari aktivitas guru meningkat dari 81,82% pada siklus I meningkat menjadi 95,5% pada siklus II, pada aktivitas siswa diperoleh rata-rata persentase 81,82% pada siklus I meningkat menjadi 95,5% pada siklus II, c) hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn siswa mengalami peningkatan dari 69 pada siklus I meningkat menjadi 80 pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas V SDN 01 Bandar Buat kecamatan Lubuk Kilangan kota Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya, shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman Jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan penuh peradaban. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunkan Metode bermain Peran Bagi siswa Kelas V SDN 01 Bandar Buat Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang" ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.

2. Ibu Dra. Harni, M.Pd selaku ketua dan Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku sekretaris UPP III Bandar Buat yang telah memberikan bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Fatmawati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Dra. Arwin, S. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah menyumbangkan segenap pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd, Ibu Dra. Hj. Elma Alwi .M.Pd, dan Ibu Dra. Sri Amerta M.Pd, selaku tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu staf pengajar pada Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
6. Bapak Yuhelmi, A.Ma. selaku kepala sekolah SDN 01 Bandar Buat Kec. Lubuk Kilangan kota Padang yang sudah memberikan izin penelitian kepada penulis.
7. Suami tercinta, serta anak yang selalu mendo'akan, dan memberikan dukungan tidak terhingga baik moril maupun materil.
8. Rekan-Rekan keluarga besar SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan yang selalu memberi dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman senasib dan seperjuangan di PGSD khususnya BB 014 serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Kepada semua pihak di atas, penulis do'akan kepada Allah SWT semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Padang, April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**

DAFTAR BAGAN ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 7

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori 8

1. Hasil Belajar 8

a. Pengertian hasil belajar 8

b. Jenis-Jenis hasil belajar 9

c. Tujuan hasil belajar 10

d. Hasil belajar PKn 11

2. Hakikat Pembelajaran PKn di SD 12

a. Pengertian (PKn) 12

b. Ruang lingkup PKn 13

c. Tujuan PKn 14

3. Pengertian Metode 15

4. Metode Bermain Peran 16

a. Pengertian metode bermain peran 16

b. Tujuan metode bermain peran 17

c. Kelebihan metode bermain peran 18

d. Langkah-langkah metode bermain peran 19

5. Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermian peran 22
B. Kerangka Teori 25
BAB III METODE PENELITIAN
A. Lokasi Penelitian..... 27
1. Tempat Penelitian 27
2. Subjek Penelitian 27
3. Waktu Penelitian..... 28
B. Rancangan Penelitian..... 28
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 28
a. Pendekatan Penelitian 28
b. Jenis Penelitian..... 29
2. Alur Penelitian 30
3. Prosedur Penelitian 32
a. Tahap perencanaan..... 32
b. Tahap pelaksanaan 33
c. Tahap pengamatan 34
d. Refleksi 35
C. Data dan Sumber Data 36
1. Data Penelitian..... 36
2. Sumber Data..... 37
D. Teknik dan Instrumen Penelitian 37
1. Teknik Pengumpulan Data..... 37
2. Instrumen Penelitian 38
E. Analisis Data..... 39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian..... 43
1. Siklus I Pertemuan I 43
a. Perencanaan 44
b. Pelaksanaan 48
c. Pengamatan 51
d. Refleksi 60

2. Siklus I Pertemuan II 76
a. Perencanaan 76
b. Pelaksanaan 79
c. Pengamatan 84
d. Refleksi 101
3. Siklus II 107
a. Perencanaan 108
b. Pelaksanaan 112
c. Pengamatan 120
d. Refleksi 136
B. Pembahasan..... 110
1. Pembahasan siklus I 137
a. Perencanaan 137
b. Pelaksanaan 139
c. Hasil belajar 141
2. Pembahasan Siklus II 142
a. Perencanaan 142
b. Pelaksanaan 145
c. Hasil belajar 146
BAB. V Simpulan Dan Saran
A. Simpulan..... 148
B. Saran 149
DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. RPP Siklus I Pertemuan 1 152
Lampiran 2. Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan 1..... 159
Lampiran 3. LKS Siklus I Pertemuan 1 162
Lampiran 4. Kunci LKS Siklus I Pertemuan 1 163
Lampiran 5. Lembar Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 164
Lampiran 6. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 166
Lampiran 7. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1 167
Lampiran 8. Lembar Penilaian Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 170
Lampiran 9. Lembar Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 174
Lampiran 10. Lembar Penilaian Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan 1 179
Lampiran 11. Lembar Penilaian Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1 180
Lampiran 12. Lembar Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan 1... 182
Lampiran 13. Lembar Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1 184
Lampiran 14. RPP siklus I pertemuan 2 185
Lampiran 15. Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan 2 190
Lampiran 16. LKS Siklus I Pertemuan 2 193
Lampiran 17. Kunci LKS Siklus I Pertemuan 2 194
Lampiran 18. Lembar Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 195
Lampiran 19. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 197
Lampiran 20. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2 198
Lampiran 21. Rekapitulasi Penilaian RPP Siklus I..... 201
Lampiran 22. Lembar Penilaian Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 202
Lampiran 23. Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Guru Siklus I 206
Lampiran 24. Lembar Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 207
Lampiran 25. Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I..... 212
Lampiran 26. Lembar Penilaian Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan 2 213
Lampiran 27. Lembar Penilaian Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 2 214
Lampiran 28. Lembar Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan 2... 216

Lampiran 29. Lembar Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2 218
Lampiran 30. Rekapitulasi Penilaian Ranah Kognitif Siklus I 219
Lampiran 31. Rekapitulasi Penilaian Ranah Afektif Siklus I 220
Lampiran 32. Rekapitulasi Penilaian Ranah Psikomotor Siklus I 221
Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I 222
Lampiran 34. RPP Siklus II 223
Lampiran 35. Skenario Bermain Peran Siklus II 229
Lampiran 36. LKS Siklus II 232
Lampiran 37. Kunci LKS Siklus II 233
Lampiran 38. Lembar Evaluasi Siklus II 234
Lampiran 39. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II 236
Lampiran 40. Lembar Penilaian RPP Siklus II 237
Lampiran 41. Lembar Penilaian Aktivitas Guru Siklus II 240
Lampiran 42. Lembar Penilaian Aktivitas Siswa Siklus II 246
Lampiran 43. Lembar Penilaian Ranah Kognitif Siklus II 253
Lampiran 44. Lembar Penilaian Ranah Afektif Siklus II 254
Lampiran 45. Lembar Penilaian Ranah Psikomotor Siklus II 256
Lampiran 46. Lembar Hasil Belajar Siklus II 258
Lampiran 47. Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus I dan Siklus II 259

DAFTAR BAGAN

Kerangka Teori 26

Alur Penelitian 31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar. Pembelajaran PKn banyak menekankan pada pembentukan sikap siswa agar menjadi warga negara yang baik, terampil, serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini dijelaskan Depdiknas (2006:271) bahwa "Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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 olah Pancasila dan UUD 1945".

PKn memiliki peranan penting dalam membina siswa menjadi warga negara yang baik, berfikir kritis, dan kreatif terhadap kehidupan sosial mereka. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran PKn di dalam Depdiknas (2006:271) agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Agar tujuan PKn tersebut dapat tercapai dengan maksimal, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar

PKn siswa sehingga pada akhirnya dapat membentuk sikap siswa sesuai dengan yang diharapkan. Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta prilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu melaksanakan pembelajaran yang membentuk terjadinya hubungan yang baik.

Berdasarkan pengalaman peneliti di kelas V SDN 01 Bandar Buat Peserta didik kurang termotivasi dalam belajar sehingga mereka keluar masuk kelas dan menganggu teman di waktu jam pelajaran yang sedang berlansung dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena kurang bervariasinya metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PKn guru dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana guru yang berperan aktif sementara siswa lebih banyak diam dan mendengarkan sehingga pembelajaran menjadi monoton yang akibatnya hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Dapat dilihat dari tabel hasil belajar PKn siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester II Mata Pelajaran PKn Tahun 2012

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Ketuntasan	
				tuntas	Tidak tuntas
1.	CP	55	70	-	√
2.	MI	70	70	√	-
3.	MRL	75	70	√	-
4.	AJ	53	70	-	√
5.	CRA	75	70	√	-
6.	DF	60	70	-	√
7.	FH	56	70	√	-
8.	GW	85	70	√	-
9.	HCH	53	70	√	-
10.	IM	84	70	√	-
11.	KA	70	70	√	-
12.	OH	53	70	-	√
13.	RA	63	70	-	-
14.	SDP	79	70	√	-
15.	SR	55	70	-	√
16.	THD	80	70	√	-
17.	TPS	48	70	-	√
18.	IA	43	70	-	√
19.	JL	69	70	-	√
20.	AHA	55	70	√	-
21.	YPA	94	70	√	-
22.	MYH	60	70	-	√
23.	WRM	60	70	-	√
24.	MFA	60	70	-	√
25.	NH	50	70	-	√
	Jumlah	1605			
	Rata-rata	64,2			

Sumber Data: Data Sekunder SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hanya 1 orang yang mendapat nilai 90,1 orang siswa yang mendapat nilai 85,2 orang yang mendapat nilai 80,2 orang yang mendapat nilai 75,3 orang yang mendapatkan 70,6 orang yang mendapat nilai 60,3 orang yang mendapat nilai 55,4 orang yang mendapatkan nilai 50 dan 1 orang yang mendapatkan nilai 40 dari hasil

yang diperoleh oleh siswa terlihat bahwa pencapaian nilai siswa belum sesuai dengan yang diharapkan.

Dari tabel di atas diketahui rata- rata nilai siswa untuk pelajaran PKn hanya 64,2 sementara kriteria ketuntasan minimum yang ingin di capai adalah 70. Fenomena di atas menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi disebabkan karena guru hanya berceramah dan bertanyajawab dalam melakukan pembelajaran. Guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir holistik, kreatif, sobjektif dan logis. Faktor lain yang sangat mempengarui adalah penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal serta kejenuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang masih monoton dipergunakan.

Menurut Martinis (2008:152) ”metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi”. Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dalam metode bermain peran, siswa melakukan interaksi mengenai suatu situasi yang telah ditetapkan yang mungkin pernah dialami siswa dalam kehidupan nyata.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurasma (2008:1) tentang keunggulan penggunaan metode bermain peran pada siswa di daerah Semarang diperoleh beberapa simpulan bahwa:

> (1) Penerapan metode bermain peran meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan prsoses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi *reward,* menjadi motivator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi, (2) penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan apresiasi drama dan pengalaman ekspresif siswa, dalam hal peningkatan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, siswa memiliki keberanian bermain peran, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, etika bermain peran, memimpin diskusi, bekerja sama, tanggung jawab, mencari dan

> mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran, (3) penerapan model bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata sesudah penerapan metode bermain peran dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

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

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, secara umum dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?".Permasalahan tersebut akan dibahas lagi secara khusus dengan melihat:

1. Bagaimanakah perencanaanpembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn setelah menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) menggunakanmetode bermain peran bagi Siswa Kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Secara khusus, tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk peningkatan hasil belajarmenggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar buat Kecamatan Lubuk kilangan Kota Padang
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk kilangan Kota Padang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang baik pada PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti: sebagai masukan pengetahuan dan dapat dijadikan pembanding antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan metode pembelajaran lainnya.
2. Bagi guru: Dengan menggunakan metode bermain peran guru diharapkan mampu untuk menggunakan metode bermain peran dalam rangka memberi pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan akhir sebuah pembelajaran yang di tujukan dengan adanya perubahan dalam tingkah laku siswa. Nana(2006:3) bahwa "Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris". Slemanto (2003:2) juga menegaskan bahwa "pengertian hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri serta hasil interaksi dengan lingkungan".Darmansyah (2006:13) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah penilaian terhadap kesimpulan siswa dalam bentuk angka-angka".

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh siswa melalui pengalaman belajar yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang ditentukan dalam bentuk angka-angka. Setelah menggunakan Metode bermain peran dalam proses pembelajaran pada mata pembelajaran PKn ternyata anak termotivasi untuk belajar. Sehingga diterapkan hasil belajar siswa meningkat.

b. Jenis-jenis hasil belajar

Jenis-jenis hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor menurut Bloom (dalam Hamzah 2009:211) "jenis hasil belajar terdiri atas tiga ranah yaitu: kognitif, efektif, psikomotor. Ranah kognitif mengacu pada respon intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi. Ranah efektif mengacu pada respon sikap, sedangkan ranah psikomotor berhubungan dengan perbuatan fisik".

Dimyati (2006:176) menjelaskan "siswa digolongkan telah mencapai suatu hasil belajsar bila wujud hasil belajar adalah semakin bermutunya kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor".Selanjutnya Bloom (dalam Dimyati 2006:176) menjelaskan "Pembelajaran ranah kognitif terlaksana dengan pengajaran cabang pengetahuan di sekolah dan cara-cara perolehan nilai, seperti membagi adil, atau berbuat sopan, pembelajaran psikomotor berkenaan keterampilan tantangan atau raga seperti latihan tertentu".

Berdasarkan dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu faktor penentuan penguasaan siswa terhadap apa-apa yang disampaikan kepadanya dalam proses pembelajaran, penguasaan materi dapat berupa pengetahuan sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang baik hendaknya dapat memuaskan, dan mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan dapat menambah integritas kepribadian. Artinya

seorang siswa dalam belajar akan dapat memperoleh nilai tambah, sehingga mampu memperlihatkan keberadaan ditengah masyarakat. Siswa yang akan matang kepribadiannya dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor tentu akan memperlihatkan dirinya secara positif di tengah masyarakat.

c. Tujuan hasil belajar

Hasil belajar memiliki beberapa manfaat yaitu untuk memantau perkembangan belajar siswa dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah dipelajarinya. Handoko (2005:25) menyatakan"manfaat hasil belajar adalah untuk (1) memantau pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan siswa, (2) mengetahui apakah siswa telah atau belum berhasil menguasai suatu kompetensi dasar tertentu dan berapa tingkat pencapaian kompetensi siswa, dan (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa sehingga memungkinkan diadakannya pengayaan dan remedial". Selanjutnya Oemar (2008:160) menyatakan "Manfaat hasil belajar adalah dapat (1) memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam belajar, (2) memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan belajar lebih lanjut, (3) memberikan informasi untuk mengetahui kemampuan siswa, dan mendiagnosis kesulitan belajar siswa".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajarinya,

dan dapat digunakan untuk mendiagnosis kesulitan siswa, sehingga guru dapat menentukan tindakan lebih lanjut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Hasil belajar PKn

Hasil belajar dalam mata pembelajaran PKn berhubungan erat dengan tujuan yang ingin dicapai, tujuan tersebut bersifat komplek yang tidak dapat diketahui hasilnya dengan satu tes saja. Menurut Bloom (dalam Hamzah 2009:211) hasil belajar PKn meliputi aspek-aspek berikut: menyatakan " Hasil belajar terdiri atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mengacu pada respon intelektual, sikap,sedangkan ranah psikomotor berhubungan dengan perbuatan fisik".Selanjutnya menurut Sapriya (2006:42) "Hasil dari usaha belajar nampak dalam perubahan tingkah laku, baik secara substantif yaitu terkait langsung dengan mata pembelajaran, maupun secara komprehensip yaitu perubahan tingkah laku yang menyeluruh".

Dari pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar PKn bersifat substansif dan komprehensip yang berupa pengetahuan dan pengertian, bentuk sikap dan kelakuan sebagai warga negara yang baik, kemampuan untuk menggunakan metode ilmiah dan memecahkan masalah-masalah sosial, serta keterampilan mengunakan alat-alat PKn seperti,grafik, tabel dan lain-lain.

2. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar. Pembelajaran PKn banyak menekankan pada pembentukan sikap siswa agar menjadi warga negara yang baik, terampil, serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini dijelaskan Depdiknas (2006:271) bahwa "Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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 olah Pancasila dan UUD 1945".

Menurut Aziz (2002:1.4) menyatakan PKn merupakan mata pembelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga Negara yang baik". Warga Negara yang baik adalah warga Negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga Negara yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap siswa menjadi lebih baik yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945, pembelajaran PKn di SD diharapkan agar dapat mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik sehingga dapat melaksanakan

hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup PKn dapat dijabarkan ke dalam beberapa aspek, meliputi:(1) sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) prilaku ekonomi dan kesejahteraan, (4) sistem berbangsa dan bernegara. Ruang lingkup PKn dapat pula diperluas menjadi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak asasi manusia, (4) keutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan pancasila, dan (8) globalisasi (Depdiknas, 2004:2).

Pendapat di atas diperjelas lagi oleh Depdiknas (2006:271)yang menjabarkan ruang lingkup PKn SD antara lain

> (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 : (5) kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotoropyong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, (6) konstitusi negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama,

> konstitusi-konstitusi yang perna di gunakan di indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, (7) kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya demokrasi menujuk masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, (8) pancasila, meliputi: kedududkan pancasila sebagai dasar negara dan idiologi negara, proses perumusan pancasilah sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasilah dalam kehidupan sehari-hari, pancasilah sebagai idiologi terbuka, dan (9) negeri indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan ruang lingkup yang terdapat dalam PKn diharapkan dapat membentuk manusia Indonesia yang utuh, dengan kata lain manusia yang bersikap sesuai norma yang ada dalam masyarakat sehingga akan tercipta persatuan dan kesatuan bangsa.

Ruang lingkup yang akan peneliti kaji dalam penelitian yang akan peneliti lakukan adalah ruang lingkup persatuan dan kesatuan.

c. Tujuan PKn

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pembelajaran yang banyak menekankan pada pembentukan sikap siswa yang akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Depdiknas (2006:271) menyatakan 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 tanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa, dan 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 dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Wina (2006:428) menyatakan "Tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan meyakinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia".

Berdasarkan pendapat para ahli dapat penulis simpulkan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk orang-orang yang bertanggung jawab, tahu hak dan kewajiban dan membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar, agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

3. Pengertian metode

Metode adalah suatu cara yang digunakan dalam mengelolah suatu imformasi berupa fakta sebagai mana yang di ungkapkan oleh. Aziz (2002:6.3) mengemukakan "metode ialah suatu cara yang dipergunakan oleh seorang guru dalam mengolah suatu informasi yang berupa fakta, data atau konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Dipertegas oleh Wina (2007:147) "metode adalah cara yang digunakan oleh seseorang

untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang sudah disusun dapat tercapai secara optimal".

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

4. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Ada beberapa pendapat para ahli tentang metode bermain peran. Menurut Syaiful (2003:104) mengemukakan "bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa yang memerankannya".

Selanjutnya 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 prilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

Selanjutnya menurut Nana (2000:199) menyatakan "Bermain peran adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui

pengembangan dan pernyataan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankann sebagai tokoh hidup atau benda mati".

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

Dipertegas lagi oleh Oemar (2003:151) "metode 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 sosial serta siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang diberikan.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan mempunyai tujuan demikain juga dengan metode bermain peran. Menurut Oemar (2003:151) tujuan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah:

> (1) Belajar dengan berbuat, Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, (2) Belajar melalui peniruan. Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka, (3) Belajar melalui balikan, Para pengamat mengomentari para pemain atau pemegang peran yang telah ditentukan, (4)

> Belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan, Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangi dalam penampilan berikutnya.

Sejalan dengan pendapat di atas Guruh (2008:10) mengatakan tujuan dari metode bermain peran adalah:

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

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

c. Kelebihan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan mempunyai kelebihan demikian juga dengan metode bermain peran.

Menurut Abu (2005:65) metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

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

Lebih lanjut Oemar (2008:124) menyatakan bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu:

> (a) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, (b) siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, (c) bermain peran mengungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, (d) identifikasi tersebut mungkin cara untuk menggubah prilaku dan sikap sebagai siswa menerima krakter orang lain.

Dari pendapat di atas dapat terlihat bahwa metode bermain peran sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan metode bermain peran dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat memupuk kreatifitas, kerjasama diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat.

d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Agar metode bermain peran dapatberjalan dengan baik, maka di perlukan langkah-langkah yang tepat dalam pelaksanaannya.

Menurut Nana (2003:84) mengatakan petunjuk dalam menggunakan metode bermain peran antara lain:

> (1) Tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik, (2) Ceritakan kepada kelas mengeni isi dari masalah-masalah dalam kontek cerita, (3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas, (4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung, (5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memerankan perannya, (6) Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan , (7) Akhiri beramin peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada dalam permainan, (8) Jangan lupa

menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan.

Sedangkan menurut Oemar (2008:215) langkah-langkahpembelajaran dengan metode bermain peran yaitu: (1) Persiapan dan instruksi, (2) Tindakan dramatik dan diskusi (3) Evaluasi bermain peran. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Persiapan dan instruksi
    a) Guru memilih situasi bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi " drama" yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya bagi siswa.
    b) Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik
    c) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan,latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa.
    d) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada seluruh siswa.
    e) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kapada audience.

2) Tindakan dramatik dan diskusi

   a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran.

   b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkahlaku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut

   c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.

3) Evaluasi bermain peran

   a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.

   b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.

   c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran selanjutnya.

Dari beberapa pendapat tentang langkah-langkah metode bermain peran, maka langkah yang peneneliti gunakan adalah langkah-langkah metode bermain peran meurut Oemar,yaitu:

1) Persiapan dan instruksi

   a) Guru memilih situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa

b) Guru merancang skenario bermain peran
c) Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan
d) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran
e) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan

2) Tindakan dramatik dan diskusi
a) Para aktor melakukan perannya
b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut
c) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan.

3) Evaluasi bermain peran
a) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
b) Guru menilai efektifitas dan keberhsilan bermain peran
c) Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

5. Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

Kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran, memerlukan arahan dari guru. Arahan yang diberikan kepada siswa agar siswa dapat memahami materi pembelajaran serta dapat memahami permasalahan aktual dimasyarakat, pemecahan masalah serta

mengaplikasikannya ke dalam kehidupan. Kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran, merujuk kepada pendapat Oemar (2008:215)yang dapat di uraikan sebagai berikut:

1) Persiapan dan instruksi
    a) Guru memilih situasi bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi " drama" yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya bagi siswa.
    b) Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik
    c) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan,latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa.
    d) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada seluruh siswa.
    e) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kapada audience.
2) Tindakan dramatik dan diskusi

a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran.
b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkahlaku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut
c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.

3) Evaluasi bermain peran
a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran selanjutnya.

Selanjutnya Etin (2007:43) menyatakan "penilaian adalah proses memperoleh informasi untuk tujuan pengambilan keputusan tentang kebijaksanaan pendidikan, kurikulum, dan program pendidikan atau tentang kegiatan belajar belajar siswa".

Dari pendapat ahli di atas peneliti simpulkan bahwa penilaian dalam pembelajaran PKn adalah cara metode dalam mengambil keputusan tentang kebijaksanaan pendidikan, kurikulum, dan program

pendidikan atau tentang kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

B. Kerangka Teori

PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik 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.

Suatu pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seseorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seseorang guru telah mampu menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.

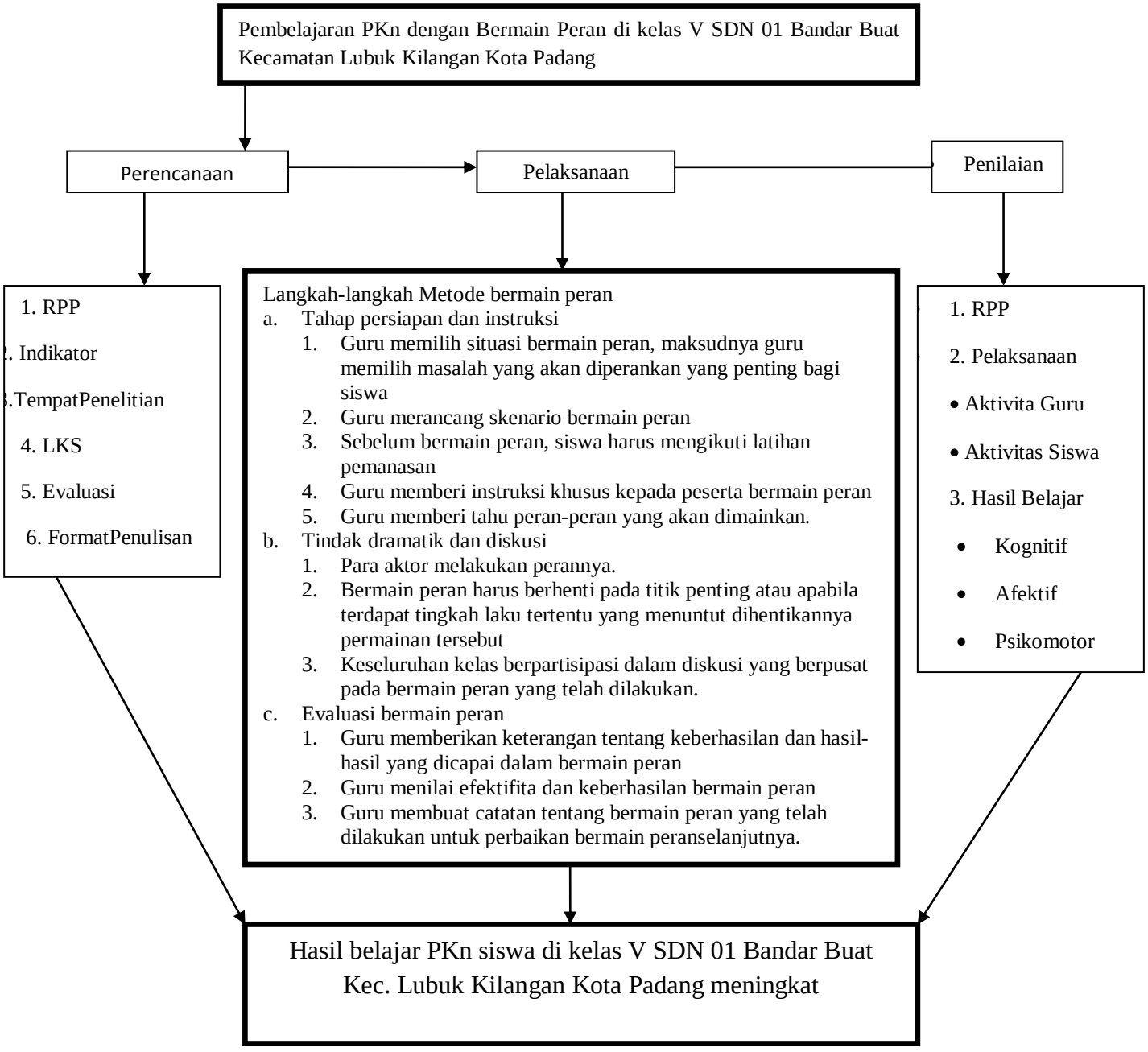
Bidang studi PKn seringkali menjadi pembelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini tentu akan mempengaruhi proses dalam hasil belajar. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama dibidang PKn seorang guru dapat menggunakan metode dalam pembelajaran terutama bermain peran.

Metode bermain peran tentunya memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, siswa mendapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat, siswa dapat mengurangi, mendeskripsikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan

pribadi tanpa adanya kecemasan,bermain peran memungkinkan siswa mengidentisifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

Agar pembelajaran metode bermain peran berjalan dengan baik, guru hendaknya melakukan langkah-langkah bermain peran menurut Oemar (2008:215) yang dapat disajikan dalam kerangka teori sebagai berikut:

BAGAN KERANGKA TEORI



BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari paparan data, hasil penelitian, dan pembahasan dalam Bab IV simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PKn di kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk KIlangan Kota Padang dengan menggunakan Metode bermain peran dituangkan dalam bentuk RPP. RPP dibuat sesuai dengan tahapan Metode Bermain Peran. Perencanaan pembelajaran dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kelasV SDN 01Bandar Buat kecamatan Lubuk Kilangan kota Padang. Pengamatan RPP pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai 75% dan siklus I pertemuan II memperoleh nilai 89%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 82% dengan kualifikasi sangat baik. Selanjutnya pengamatan pada siklus II adalah 96,4%. Dapat dilihat bahwa penilaian RPP mengalami peningkatan sebesar 14,4%.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peranterdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan Metode Bermain Peran pada siklus I adalah 81,8% pada aspek guru dan 81,8% pada aspek siswa. Kemudian pada siklus II perolehan nilai adalah 95,5% pada aspek guru dan 95,5% pada aspek siswa.
3. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 01Bandar Buat KecamatanLubuk Kilangan Kota Padang, dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I yaitu 69meningkat menjadi 88 atau meningkat sekitar19. Rekapitulasi hasil penilaian proses pada siklus I juga sudah mengalami peningkatan pada siklus II dimana siswa sudah banyak memperoleh nilai di atas ketuntasan yang ditetapkan.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, dalam penelitian ini peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran layak dipertimbangkan oleh guru terutama di tingkat SD untuk menjadi salah satu Metode pembelajaran guna meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Sebelum menggunakan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran, guru hendaknya memilih materi yang tepat, dan memahami langkah-langkah Metode Bermain Peran.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaranPKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran.

DAFTAR RUJUKAN

Aderusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar*. Dalam http://aderusliana.wordpress.com/2007/11/05/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar/. (Diakses pada 6 Januari 2013)

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Bumi Aksara

Basrowi dan Suwardi. 2008. *Memahami penelitian kualitatif*.Jakarta:Rineka Cipta

Darmansyah. 2006. *Strtegi pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara

Depdiknas. 2004. *Kurikulum Tingkat Kesatuan Mata Pelajaran PKn*. Jakarta:Pusku-BNSP

----------.2006. *Kurikulum Tingkat Kesatuan Mata Pelajaran PKn*. Jakarta:Pusku-BNSP

Dimyati.2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta Rineka Cipta

Garuh.2008.*http:/pakguruonline. Pendidikan.net/buku tua pak guru dasar kpdd b12.html*.Diakses tanggal 03-12-2012

H. E. Mulyasa. 2010. *Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta:Bumi Aksara

Hadi,Syaiful.2003. dalam htt/ hanstteru.wordpress

Hamadi, Abu.2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia

----------. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiah Komponen MKDK*. Bandung:Pustaka Setia

Hamalik, Oemar. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-Mengajar Berdasarkan CBSA*.Bandung: Sinar Baru Algensindo

Hendra. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung:CV Wacana Prima

Kunandar. 2008.*Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembang propesi guru*.Jakarta:PT Raja grafindo persada Yamin, Martinis. 2008. *Propesionalisasi guru dan implementasi KTSP*. Jakarta:Depdikbud

Mahyudin, Ritawati dan Yetti Ariani.2008.*hand out mata kuliah metodolagi penelitian tindakan kelas.*Padang:UNP Prees.

Muslich, Masnur. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara

Nurasma. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang:UNP Press

Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsinp-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung:PT Remaja Rosdakarya

Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group

Sapriya.2006. *Pembelajaran Hasil Belajar IPS*. Bandung:Upi Press

Slemanto.2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta:Rineka Cipta

Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

----------. 2006. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, Handoko B.2005.*Model pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara

Wahab, Aziz. 2002. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Jakarta:Universitas Terbuka

Wardhani. 2007. *Penelitian tindakan kelas*.Jakarta:Gremedia