

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS IV SDN 01 KEC. MUNGKA
KAB. 50 KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh:

FITRI

NIM. 04313

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

2012

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota

Nama : FITRI

NIM : 04313

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Juni 2012

Disetujui oleh

Pembimbing I

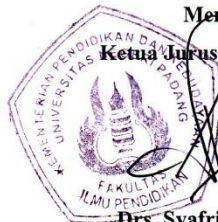
Dra. Asnidar. A
NIP. 195010011976032002

Pembimbing II

Drs. Mansur, M.Pd
NIP. 195405071986031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota

Nama : FITRI

NIM : 04313

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juni 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Asnidar. A	
Sekretaris	: Drs. Mansur, M.Pd	
Anggota	: Dra. Zuraida, M.Pd	
Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	
Anggota	: Dra. Kartini Nasution	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini 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, Juni 2012

Yang Menyatakan,

FITRI

ABSTRAK

FITRI. 2012. *Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 kota.* Skripsi, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pembelajarannya masih didominasi kepada guru daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir siswa. Disini siswa hanya menjadi objek, sehingga kurang mendorong potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang. Maka dari permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Untuk itu peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*), penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model pembelajaran yang digunakan yakni dengan menggunakan metode bermain peran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan metode bermain peran untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV. Sedangkan siswa yang diambil sebagai subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota. Data penelitian ini diperoleh dengan observasi dan tes.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota. Hal ini terlihat dari (1) Hasil belajar siswa pada ranah kognitif terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 73,73 pada siklus I menjadi 83,27 pada siklus II, (2) pada ranah afektif meningkat dari nilai rata-rata 81,82 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II dan (3) pada ranah psikomotor meningkat dari nilai rata-rata 73,16 pada siklus I menjadi 82,95 pada siklus II. Melihat hasil penelitian ini, penulis mengambil kesimpulan bahwa dengan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota**

Selawat beserta salam penulis kirimkan untuk arwah junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan ke alam yang penuh berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP-UNP. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua Jurusan serta Ibu Dra. Masniladevi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Ibu Dra. Asnidar. A selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Mansur, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

3. Tim penguji skripsi yakni Ibu Dra. Zuraida, M.Pd, Ibu Dra. Reinita, M.Pd, dan Ibu Dra. Kartini Nasution yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf dosen PGSD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga selama peneliti menuntut ilmu dalam perkuliahan.
5. Ibu Erniati Loai, A.Ma selaku Kepala Sekolah SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini.
6. Ibu Emmi Priwati, A.Ma selaku guru kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota yang telah menerima penulis dengan penuh keikhlasan dan mau berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.
7. Buat Ibu, terima kasih telah mendo'akan dan membimbing penulis dari kecil dengan penuh kasih sayang sampai saat sekarang sekarang ini.
8. Buat Papa, walaupun papa sudah tiada lagi, penulis berharap papa bisa senang dan bangga melihat penulis dari sana. Impian penulis dari dulu, penulis ingin papa dan ibu ada di acara wisuda penulis, tapi Tuhan berkehendak lain. Walaupun semua itu tidak bisa terwujud, penulis senang karena penulis sudah bisa membuat papa dan ibu bangga ma penulis walaupun penulis tidak akan bisa membalas kasih sayang yang selama ini kalian berikan.
9. Buat Kakak, terima kasih karena telah membantu ibu untuk membiayai kuliah penulis sampai selesai setelah kepergian papa.

10. Buat Adek, yang rajin ya kuliahnya biar bisa cepat-cepat menyusul kakak untuk wisuda.
11. Buat keluarga angkat penulis yang di Padang, terima kasih telah mengizinkan penulis menginap di sana selama pembuatan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat penulis (Rafika Rahmawati. A, Yona Mayang Sari, dan Yulia Andini), terima kasih telah menemani penulis selama ini disaat suka maupun duka.
13. Buat Yati dan Noni, terima kasih karena telah mendo'akan dan memberi semangat kepada penulis selama ini.
14. Buat Jelex (Acil Fernando), terima kasih karena telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama pembuatan skripsi ini.
15. Para rekan-rekan yang selalu memberikan nasehat dan masukan serta menyumbangkan ide dan saran dalam penulisan skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu disini.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang baik dari Allah SWT, Penulis menyelesaikan skripsi ini dengan segenap kemampuan yang dimiliki, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mohon maaf dan mengharapkan kritikan serta saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Amin ya Rabbal 'alamin.

Padang, Juni 2012
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Halaman Pengesahan Ujian Skripsi	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	10
A. KAJIAN TEORI	10
1. Hasil Belajar.....	10
2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
3. Metode Bermain Peran.....	17
B. KERANGKA TEORI	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Lokasi Penelitian.....	27
1. Tempat Penelitian.....	27
2. Subjek Penelitian.....	27
3. Waktu / lama Penelitian	27
B. Rancangan penelitian	28

1. Pendekatan Penelitian dan jenis penelitian	28
2. Alur Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Data dan Sumber Data	37
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
F. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Siklus I Pertemuan I	44
a. Perencanaan.....	44
b. Pelaksanaan	47
c. Pengamatan	56
d. Refleksi	68
e. Hasil Belajar.....	76
2. Siklus I Pertemuan II.....	76
a. Perencanaan.....	76
b. Pelaksanaan	79
c. Pengamatan	87
d. Refleksi	98
e. Hasil belajar.....	105
3. Siklus II.....	106
a. Perencanaan.....	106
b. Pelaksanaan.....	108
c. Pengamatan.....	115
d. Refleksi.....	125
e. Hasil Belajar.....	127
B. Pembahasan.....	129
1. Siklus I.....	129
2. Siklus II.....	133

BAB V PENUTUP.....	137
A. Kesimpulan.....	137
B. Saran.....	139

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Siklus I Pertemuan I.....	140
2 Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	152
3 Media Siklus I Pertemuan I.....	156
4 Skenario Siklus I Pertemuan I.....	157
5 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I.....	161
6 Instrumen untuk pengamat Siklus I Pertemuan I.....	164
7 Format Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	165
8 Lembar Pengamatan dari aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	169
9 Lembar Pengamatan dari aspek Siswa Siklus I Pertemuan I.....	181
10 Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	189
11 Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	190
12 Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	193
13 RPP Siklus I Pertemuan II.....	195
14 Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	207
15 Media Siklus I Pertemuan II.....	212
16 Skenario Siklus I Pertemuan II.....	213
17 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II.....	215
18 Instrumen untuk pengamat Siklus I Pertemuan II.....	216
19 Format Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	217
20 Lembar Pengamatan dari aspek Guru Siklus I Pertemuan II.....	221
21 Lembar Pengamatan dari aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	233
22 Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	241
23 Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	242
24 Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	245

25	RPP Siklus II.....	247
26	Materi Pembelajaran Siklus II.....	258
27	Media Siklus II.....	262
28	Skenario Siklus II.....	263
29	Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	267
30	Instrumen untuk pengamat Siklus II.....	268
31	Format Penilaian RPP Siklus II.....	269
32	Lembar Pengamatan dari aspek Guru Siklus II.....	273
33	Lembar Pengamatan dari aspek Siswa Siklus II.....	285
34	Penilaian Aspek Kognitif Siklus II.....	293
35	Penilaian Aspek Afektif Siklus II.....	294
36	Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II.....	297
37	Dokumentasi	299
38	LKS Siswa.....	301
39	Surat Izin Penelitian.....	303
40	Surat Keterangan Penelitian.....	304

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Senada dengan pernyataan di atas, Abdul (1997:3) mengemukakan bahwa:

PKn di SD merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestrikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh warga Negara Indonesia.

PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek

pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis.

Hal ini dipertegas oleh Depdiknas (2006:2) menjelaskan bahwa :

Mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam bertanggung jawab, bertindak secara cerdas, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencatutan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn di atas, diharapkan siswa berpikir kritis dan kreatif, mampu memahami dan mengaktualisasikan rasa kebangsaan dan cinta tanah air, melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter. Untuk mewujudkan tujuan itu sangat diperlukan peran dari berbagai lembaga, baik dari lembaga pemerintah maupun sekolah khususnya guru. Guru dituntut untuk dapat memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam menampilkan materi sebaik mungkin yang juga memerlukan teknik penyampaian tersendiri sehingga pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan bagi siswa, dapat melibatkan siswa secara aktif, dan dapat merangsang sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu guru juga harus mampu menggunakan berbagai cara agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat

dikuasai siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa nantinya.

Dalam kenyataan sehari-hari guru sering dihadapkan kepada berbagai tantangan dan masalah-masalah dalam proses pembelajaran, diantaranya dalam pemberian pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Tujuan mata pelajaran PKn yang telah dinyatakan oleh Depdiknas di atas ternyata belum sesuai dengan apa yang ada di lapangan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota mengenai proses pembelajaran Pkn menunjukkan bahwa begitu banyaknya permasalahan. Permasalahan ini disebabkan oleh guru dan siswa itu sendiri. Penyebab permasalahan dari guru diantaranya: (1) Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran lebih didominasi dengan metode ceramah dan tanya jawab daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang, (2) Guru mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir, dan lain sebagainya, (3) Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Sedangkan penyebab permasalahan dari siswa diantaranya: (1) siswa beranggapan bahwa PKn hanya mementingkan hafalan, (2) tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran, (3) kurang tertarik dengan materi

mata pelajaran PKn, dan lain sebagainya. Maka dari permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar PKn siswa di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota. Data nilainya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1: Daftar Nilai MID Semester II Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota Tahun Ajaran 2011/2012

No.	Nama	KKM	Nilai Mid Semester	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	RE	75	55		√
2.	ZK	75	62		√
3.	MA	75	80	√	
4.	SNO	75	75	√	
5.	BR	75	45		√
6.	FF	75	55		√
7.	JCS	75	57		√
8.	MR	75	74		√
9.	AJ	75	57		√
10.	AF	75	70		√
11.	BAD	75	55		√
12.	DA	75	85	√	
13.	HM	75	90	√	
14.	MA	75	80	√	
15.	MY	75	72		√
16.	MZ	75	100	√	
17.	MAF	75	78	√	
18.	RYI	75	55		√
19.	SSP	75	73		√
20.	SFA	75	47		√
21.	SWD	75	86	√	
22.	TNAP	75	55		√
Jumlah				8	14
Persentase				36%	64%
Rata-rata Nilai			68,28		

Sumber: Data sekunder SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tidak sesuai

dengan yang diharapkan, untuk itu guru harus dapat membantu siswa untuk menghubungkan pelajaran sekolah dengan pengetahuan dan pengalamannya. Dari hasil pengamatan tersebut, hal ini adalah merupakan masalah yang perlu diatasi. Oleh sebab itu perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang tidak membosankan dan membuat siswa lebih tertarik, yaitu dengan cara 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.

Dengan metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa "metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metode bermain peran dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya.

Dengan menggunakan metode bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

Hal ini ditegaskan lagi dari penelitian yang telah dilakukan oleh Nurasia (2008:1) tentang penggunaan metode bermain peran pada siswa di daerah Semarang diperoleh beberapa kesimpulan bahwa:

1) Penerapan metoda bermain peran meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi *reward*, menjadi motivator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi, 2) penerapan metoda 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 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 peneliti mencoba menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn khususnya pada materi Globalisasi karena metode bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian

siswa, dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul ***“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah: Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota?

Secara khusus rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota dan secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, syarat untuk memperoleh gelar S.Pd, untuk menambah wawasan pemahaman peneliti tentang penggunaan metode bermain peran.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan nantinya dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD.
3. Bagi siswa, dapat merubah pengalaman dan hasil belajar peserta didik menjadi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan hasil yang cukup memuaskan.
4. Bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk tugas-tugas di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Belajar ditemui manusia secara formal maupun informal, dimana dalam proses pembelajaran akan mengalami perubahan pada siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan-perubahan pada siswa inilah yang dinamakan hasil belajar.

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar. Dalam KTSP hasil belajar yang dituntut bukan dari aspek kognitif saja tetapi mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Pengertian Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn terdiri dari dua kelompok kata yang memiliki arti yang berbeda, yaitu hasil belajar dan PKn. Apabila kata tersebut digabungkan akan menjadi satu konsep yang baru.

Hasil belajar merupakan proses terjadinya perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik di lihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Akhmad (2008:5) “Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu: 1) Domain kognitif (pengetahuan), 2) Domain afektif (sikap dan nilai), 3) Domain psikomotor (keterampilan)”.

Sedangkan PKn adalah salah satu 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 dilandasi

pancasila dan UUD 1945. Udin (dalam Abdul, 1999:15) menyatakan bahwa “PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan”.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah hasil belajar yang dapat dilihat dari proses pembentukan perilaku diri seseorang kearah yang lebih baik, agar menjadi manusia yang dapat diandalkan dan memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang berlandaskan pancasila dan UUD 1945.

2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah satu kata yang mempunyai kata dasar “belajar” yang diberi awalan pe- dan akhiran-an. Pembelajaran menurut Cagne dan Biggs (dalam Djafar 2001:10) adalah “Rangkaian peristiwa/ kejadian yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah”. Natawijaya (1992:59) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan”.

Sedangkan Rohadi (2003:6) menyatakan “Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar siswa “.

Dari uraian-uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembimbingan terhadap siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dan kepribadian sesuai dengan kehidupan budaya masyarakat.

b. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antar warga negara dengan negara.

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

Menurut Aziz (2002:14) “PKn merupakan mata pelajaran 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.

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

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup dari PKn adalah:” 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, 4) Kebutuhan warga Negara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasan dan Politik, 7) Pancasila, 8) Globalisasi”.

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

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, b) Norma, hukum dan peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum

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

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak azasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila serta globalisasi. Dari beberapa ruang lingkup di atas, maka ruang lingkup yang akan diteliti adalah ruang lingkup yang berhubungan dengan globalisasi.

d. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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 peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

Menurut Depdiknas (2006:271) 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, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

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

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

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Menurut Aziz (2002:6.3) “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 disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh seorang guru dalam berinteraksi dan menyampaikan suatu mata materi pelajaran kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Metode Bermain Peran

1) Pengertian Metode Bermain Peran

Pada langkah pembelajaran, guru menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Ada beberapa pendapat para ahli tentang metode bermain peran sebagai berikut: Menurut Syaiful (2003:104) “bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa yang memerankannya”.

Abu (2007:109) menyatakan bahwa:

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana histories, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

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

Roestiyah (2001:90) menjelaskan ”metode bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial

antar manusia, di mana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

Menurut Abdul (2005:65) ”bermain peran adalah menirukan kenyataan di mana siswa diikutsertakan dalam permainan peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”. Sedangkan menurut Azzahra (2008:1) “metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam satu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep”.

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 social serta siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang diberikan.

2) Tujuan Metode Bermain Peran

Berdasarkan pengertian metode bermain peran yang telah dikemukakan di atas Oemar (2003:151) mengemukakan 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.

Menurut Daryono (2008:138) tujuan-tujuan yang dapat dicapai dengan metode role playing ini antara lain :

a) untuk membina nilai-nilai tertentu kepada siswa, b) meningkatkan kesadaran dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai, c) untuk membina penghayatan siswa terhadap suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup. Dengan demikian siswa dididik untuk tanggap terhadap lingkungan bukan sebaliknya”.

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

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

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

3) Kelebihan 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.

Menurut Daryono (2008:139) terdapat beberapa keunggulan menggunakan metode bermain peran, diantaranya: “(1) siswa dapat berlatih untuk memecahkan suatu problema sosial menurut pendapatnya sendiri, (2) memperkaya siswa dengan pengalaman-pengalaman sosial yang problematis, (3) siswa belajar mengekspresikan penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan umum, (4) mengembangkan nilai dan sikap siswa”.

Lebih lanjut Abdul (2008:10) menyebutkan metode bermain peran sebagai salah satu metoda dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu: ”a) Mengembangkan kreatifitas siswa, b)

memupuk kerjasama antar siswa, c) menumbuhkan bakat siswa dalam seni dan drama, d) memupuk keberanian berpendapat di dalam kelas, e) melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat”.

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.

4) Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran. Menurut Nana (2003:84) langkah-langkah menggunakan metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik, 2) Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks 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 Hamzah (2009: 26) prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu: (1) pemanasan (warming up), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung, (5), memainkan peran (manggung) (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Berikutnya menurut Suyatno (2009:123) langkah-langkah role playing yaitu:

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, b) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, c) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, e) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, f) setiap siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, g) setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, h) setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, i) guru memberikan kesimpulan secara umum, j) evaluasi, k) penutup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti lebih tertarik untuk menggunakan metode bermain peran berdasarkan pendapat dari Suyatno (2009:123) dalam melaksanakan penelitian nantinya.

Alasannya, karena pendapat tersebut lebih mudah dipahami dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Kerangka Teori

Suatu pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seorang guru telah mampu menggunakan strategi, pendekatan, model atau metode yang tepat dengan siswanya.

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

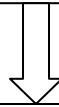
Metode bermain peran tentunya memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, siswa dapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat, siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan, bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

Pelaksanaan metode bermain peran dapat dilakukan dengan 11 langkah, yaitu langkah-langkah dari metode bermain peran menurut Suyatno (2009:123) diantaranya adalah:

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, b) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, c) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, e) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, f) setiap siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, g) setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, h) setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, i) guru memberikan kesimpulan secara umum, j) evaluasi, k) penutup.

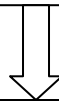
KERANGKA TEORI PENELITIAN

Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota



Langkah-langkah penggunaan metode bermain peran menurut Suyatno (2009:123) yaitu:

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f) Setiap siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g) Setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- h) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j) Evaluasi
- k) Penutup



Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran meningkat

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini disajikan simpulan dan saran, simpulan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganagaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 kota. Saran berisi sumbangan pemikiran peneliti dengan hasil penelitian.

A. SIMPULAN

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum. Rancangan pembelajaran ini disusun berdasarkan tahap-tahap penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu: a) kegiatan awal, b) kegiatan inti, dan 3) kegiatan akhir.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu kegiatan awal yang meliputi: menyiapkan suasana kelas yang kondusif, berdoa, absensi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan selanjutnya membuka schemata siswa

melalui pertanyaan tentang globalisasi. Kegiatan inti meliputi: peserta didik diarahkan mengamati gambar yang dipajang; tanya jawab tentang gambar; dan dilanjutkan dengan bermain peran dengan mengikuti langkah-langkah Suyatno (2009:123) sebagai berikut: 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Setiap siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, dan 11) Penutup. Kegiatan akhir meliputi: memberikan evaluasi dan tindak lanjut.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 01 Kec. Mungka Kab. 50 Kota, dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimulai dari siklus satu sampai siklus dua. Dilihat tes akhir siklus 1 rata-rata ranah kognitif 73,73, rata-rata ranah afektif 81,82, dan rata-rata ranah psikomotor 73,16, sedangkan nilai rata-rata ketiga ranah adalah 76,23. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83,27 untuk ranah kognitif, 85 untuk ranah afektif dan 82,95 untuk ranah psikomotor. Jadi, nilai

rata-rata ketiga ranah adalah 83,74. Dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa dengan menggunakan metode bermain peran, hasil pembelajaran siswa terlihat meningkat sehingga dapat dikatakan pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. SARAN

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

1. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah terutama dalam pembelajaran PKn.
2. Bagi guru, hendaknya metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metode bermain peran agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan materi yang lain
4. Bagi pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan bagi pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul. 2008. *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta: Depdikbud
- Abdul, Azis. 1997. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN)*. Bandung: DEPDIKBUD
- Abu, Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Andreas. 2007. *Ruang Lingkup PKn*. <http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang-lingkup.html> (diakses 05 Januari 2012)
- Azis, Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryono, dkk. 2008. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Fenfen.2012.<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080527070602AAQ5Pc2> (Diakses tanggal 04 Maret 2012)fen2
- Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Igak, Wardani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kemmis, Stephen dan Robin Mc. Taggart. 1990. *Model-model PTK*. Tersedia dalam http://www.ditplb.or.id/files/MODEL-MODEL_PTK.doc(online). Diakses tanggal 05 Januari 2012.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Lukas S. Musianto. 2002. “Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian”. Tersedia dalam

<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/man/article/viewFile/15628/15620>
(online). *Jurnal tidak diterbitkan*. Jakarta: Universitas Kristen Petra.

Martinis, Yamin. 2008. *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press

Nana, Sudjana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo

Nurasia. 2008. <http://ind.sps.upi.edu/?p=175> (diakses tanggal 24 Desember 2011)

Oemar, Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara

Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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

Rustam, Mundilarto. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas

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

Supriyadi. 1995. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Depdikbud

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka

Udin S. Winataputra, dkk. 2006. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka: Jakarta

..... 2008. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka: Jakarta

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