

SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKN MENGGUNAKAN METODA BERMAIN PERAN DI KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI 19 AIR TAWAR BARAT
KECAMATAN PADANG UTARA KOTA PADANG**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Pada Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar
Universitas Negeri Padang*



Oleh:
ADRIAN PURNIWAN
93712

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN
Menggunakan Metoda Bermain Peran di Kelas IV Sekolah
Dasar Negeri 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara
Kota Padang

Nama : Adrian Purniawan

TM/NIM : 2009/93712

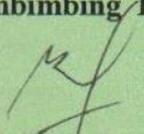
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

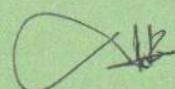
Padang, Juni 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Drs. M. Fachri Adnan, M.Si. Ph.D
NIP.19581017 198503 1 001

Pembimbing II


Dra. Asmaniar Bahar
NIP.19500708 197603 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP


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

HALAMAN 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 PKn
- Menggunakan Metoda Bermain Peran di Kelas
V Sekolah Dasar Negeri No.19 Air tawar Barat
Kecamatan Padang Utara Kota Padang

Nama : Adrian Purniawan

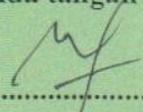
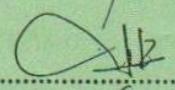
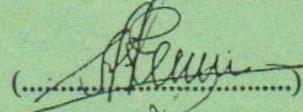
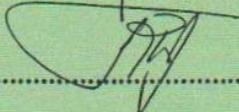
TM/NIM : 2009/93712

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Juni 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda tangan
Ketua : Drs. M. Fachri Adnan, M.Si. Ph.D	(..... )
Sekretaris : Dra. Asmaniar Bahar	(..... )
Anggota : Drs. Arwin. S.Pd	(..... )
Anggota : Dra. Ritawati Mahyuddin M.Pd	(..... )
Anggota : Dra. Rifda Eliyasni M.Pd	(..... )

ABSTRAK

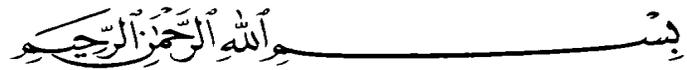
Adrian Purniawan, 2012: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metoda Bermain Peran di Kelas V SD 19 Air Tawar Barat Kota Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik hanya duduk, diam, dengar, dan mencatat materi yang disampaikan guru. Ini disebabkan karena guru kurang mampu mengembangkan metoda pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik secara optimal dalam proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik seringkali tidak bersemangat dan merasa jenuh dalam pembelajaran. Selain itu sebahagian peserta didik takut dan malu bertanya kepada guru, jika mengalami kesulitan dalam pembelajaran mereka berdiam diri saja, sehingga hasil belajarnya rendah. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn dilakukan PTK dengan menggunakan metoda bermain peran.

.Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data penelitian berupa informasi tentang proses dan data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan, hasil tes, diskusi dan dokumentasi. Sumber data adalah proses pelaksanaan pembelajaran PKn melalui metoda bermain *peran di kelas IV SDN 19 Air Tawat Barat Kecamatan Koto Tangah Kota Padang*. *Subjek peneliti terdiri dari siswa kelas IV yang berjumlah sebanyak 26 orang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis data. Prosedur penelitian dilakukan melalui 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 sebagian peserta didik belum terbiasa dengan metoda bermain peran, sehingga dilakukan tindakan dengan memberi penjelasan kepada peserta didik tentang langkah-langkah metoda bermain peran. Pada pertemuan kedua peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran dengan metoda bermain peran, sehingga aktivitas peserta didik meningkat. Dari hasil observasi aktivitas peserta didik dari 63% siklus I pertemuan 1 menjadi 65,07% pertemuan II, pada siklus II pertemuan I 79% dan menjadi 88%. Sementara itu hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari rata-rata 69,60 pada siklus I menjadi 85,07 pada siklus II.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini tepat pada waktunya. Salawat beriring salam tercurahkan pada junjungan kita yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Penelitian ini berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metoda Bermain Peran di Kelas V SDN 19 Air Tawar Barat Kota Padang ”** ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa semester IV sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak secara langsung. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan, dan ibu Dra Masniladevi M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Facri Adnan, M.Si. P.Hd dan Ibu Dra. Asmaniar Bahar selaku pembimbing I dan pembimbng II yang telah memberikan dorongan dan dukungan baik moril maupun material.
3. Bapak Drs.Arwin. S.Pd, Ibu Dra. Ritawati Mahyuddin M.Pd, dan ibu Dra Rifda Eliyasni. M.Pd selaku kontributor/penguji yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, arahan serta koreksi selama penulisan skripsi ini.

4. Kedua orang tua dan famili yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil, dan teristimewa buat kekasihku tercinta Ayu Fitri Murni yang telah memberikan dukungan yang sebesar-besarnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Kepala SDN 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara beserta wakil kepala sekolah, guru-guru, karyawan, siswa dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam penelitian ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Khususnya rekan-rekan AT.13.
8. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala di sisi Allah SWT, Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu, penulis berharap saran dan kritikan dari semua pihak, sehingga terciptanya kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juni 2012

Adrian Purniawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iX.
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori.....	10
1. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	12
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	12
b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	13

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	14
3. Penilaian Pembelajaran PKn.....	15
a. Pengertian Penilaian	15
b. Penilaian Pembelajaran PKn.....	15
4. Metoda.....	17
a. Pengertian Metoda.....	17
b. Pengertian Metoda Bermain Peran.....	18
c. Tujuan Metoda Bermain Peran.....	19
d. Kelebihan Metoda Bermain Peran.....	20
e. Langkah-langkah Metoda Bermain Peran.....	21
B. Kerangka Teori.....	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Subjek Penelitian.....	25
3. Waktu/ Lama Penelitian.....	25
B. Rancangan Penelitian.....	26
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
a. Pendekatan penelitian.....	26
b. Jenis Penelitian.....	26
2. Alur Penelitian.....	27
C. Prosedur Penelitian.....	29
a. Tahap Perencanaan.....	29
b. Tahap Pelaksanaan.....	30
c. Tahap Pengamatan.....	31
d. Tahap Refleksi.....	32
D. Data dan Sumber Data.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	33

a. Teknik Pengumpulan Data.....	33
b. Intrumen Penelitian.....	35
F. Analisis Data.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Hasil Penelitian Siklus I	38
a. Pertemuan I Siklus I	
1. Perencanaan	38
2. Pelaksanaan	42
3. Pengamatan	48
b. Pertemuan II Siklus I	
1. Perencanaan.....	48
2. Pelaksanaan.....	58
3. Pengamatan.....	59
c. Refleksi Siklus I.....	60
2. Hasil Penelitian Siklus II	62
a. Pertemuan I Siklus II.....	62
1. Perencanaan	62
2. Pelaksanaan	66
3. Pengamatan	72
b. Pertemuan II Siklus II.....	73
1. Perencanaan.....	73
2. Pelaksanaan.....	77
3. Pengamatan.....	83
c. Refleksi Siklus II.....	87
B. Pembahasan.....	88
1. Pembahasan Siklus I	88
2. Pembahasan Siklus II	91

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan94

B. Saran95

DAFTAR RUJUKAN96

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1: Kerangka Konseptual Penggunaan Metoda Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara Kota Padang	24
Bagan 2: Alur Penelitian Penggunaan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 36 Koto Panjang, kecamatan Koto Tangah Kota Padang.....	28

Lampiran	Halaman
A. SIKLUS I	
1. Siklus I Pertemuan I	
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	98
b. Lembar Kerja Siswa.....	106
c. Lembaran Instrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	110
d. Lembar Pengamatan Metoda Bermain Peran Dari Aspek Guru.....	113
e. Lembar Pengamatan Metoda Bermain Peran Dari Aspek Siswa	117
f. Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif.....	121
g. Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor.....	123
h. Lembar Penilaian kognitif.....	125
2. Siklus I Pertemuan II	
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	126
b. Lembar Kerja Siswa.....	134
c. Lembar Insrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	138
d. Lembar Pengamatan Metoda Bermain Peran Aspek Guru.....	141

e. Lembar Pengamatan Metoda Bermain Peran Dari Aspek Siswa.....	145
f. Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif.....	149
g. Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor.....	151
h. Lembar Penilaian Kognitif	153
i. Rekapitulasi Lembar Penilaian Kognitif.....	154
j. Rekapitulasi Lembar Penilaian Afektif.....	155
k. Rekapitulasi Lembar Penilaian Psikomotor.....	156
l. Rekapitulasi Penilaian Pelaksanaan Siklus I.....	157

B. SIKLUS II

1. Siklus II Pertemuan I

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	158
b. Lembar Kerja Siswa.....	164
c. Lembaran Instrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	167
d. Lembar Pengamatan Metoda Bermain Peran Dari Aspek Guru	170
e. Lembar Pengamatan Metoda Bermain Peran Dari Aspek Siswa.....	174
g. Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif	178
h. Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor.....	180
l. Lembar Penilaian Kognitif.....	182

2. Siklus II Pertemuan II

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	183
b. Lembar Kerja Siswa.....	187
c. Lembaran Instrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	189
a. Lembar Pengamatan Metoda Bermain Peran Dari Aspek Guru	191
e. Lembar Pengamatan Metoda Bermain peran Dari Aspek Siswa.....	195
f. Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif	199
h. Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor.....	201
i. Lembaran Penilaian Kognitif.....	203
j. Rekapitulasi Lembaran Penilaian Kognitif.....	204
k. Rekapitulasi Lembaran Penilaian Afektif.....	205
l. Rekapitulasi Lembaran Penilaian Psikomotor.....	206
m. Rekapitulasi Penilaian Pelaksanaan Siklus II.....	207

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dalam mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar (SD) telah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintahan.: merevisi kurikulum, meningkatkan kualitas guru, perbaikan proses pembelajaran dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar dapat melahirkan manusia yang berkualitas. Manusia yang berkualitas dapat terwujud salah satunya dengan mengikuti pendidikan formal. Pendidikan formal pertama yang akan dimasuki oleh anak adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD).

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

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti-korupsi, 3) berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk

diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, 4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung/ tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja. Hal ini ditegaskan oleh Wina (2006:1) dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

Depdiknas (2008:15) menjelaskan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam butir-butir Pancasila sila ke VI yaitu:

1) Mengembangkan perbuatan luhur yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan kegotong royongan, 2) mengembangkan sikap adil terhadap sesama, 3) menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, menghormati hak orang lain, 4) suka memberikan pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri, 5) tidak menggunakan hak milik untuk usaha-usaha yang bersifat pemerasan terhadap orang lain, 6) suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama, 7) suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang mantap dan keadilan sosial.

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 dengan menggunakan metoda bermain peran. Dengan metoda bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa "metoda bermain peran adalah metoda yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metoda 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 metoda bermain peran pada siswa diperoleh beberapa simpulan 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 dalam pembelajaran peran 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.

Kenyataan di lapangan dari hasil observasi yang penulis lakukan di kelas V di SDN 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang, bahwa guru dalam proses pembelajaran PKn masih menggunakan metoda ceramah. Dengan metode ceramah yang digunakan terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dalam memperoleh materi pembelajaranpun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kurang tepatnya dalam menggunakan metoda pembelajaran sangat berakibat pada nilai siswa, hal ini dapat di lihat dari ulangan harian (UH) nilai rata-rata siswa banyak di bawah standar ketuntasan.

Tabel. 1.1
 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V SDN 19 Air Tawat Barat
 Kec. Padang Utara Padang

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETUNTASAN BELAJAR	
				TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	Harian Danil	75	55		V
2.	Nani Asnianti	75	60		V
3.	Sahnan Asidiq	75	65		V
4.	Ade Ariesta P	75	65		V
5.	Afriza Ningsih	75	60		V
6.	Sandi	75	60		V
7.	Analisa Raih Aqidah	75	75	V	
8.	Budi Agusrizal	75	75	V	
9.	Endah Kurnia	75	75	V	
10.	Evans Hadi K	75	80	V	
11.	Farhan Aliyanto	75	80	V	
12.	Fatimah Nurul H	75	65		V
13.	Fitri Wahyuni	75	75	V	
14.	Gentar Go Wisman	75	65		V
15.	Gina W	75	60		V
16.	Julian Febrina	75	65		V
17.	M. fadhel	75	80	V	
18.	Monika Sepriyola	75	75	V	
19.	Nola Marta Winda	75	75	V	
20.	Romi Nursyamsi	75	60		V
21.	Sari Ayu W	75	65		V
22.	Sefri Neni	75	75	V	
23.	Shermila Artina A	75	65		V
24.	Sri Nadia A	75	55		V
25.	Suryadi Peto	75	60		V
26.	Vina Efendi	75	75	V	
Jumlah Nilai			1710		
Rata-rata			65,77		
Jumlah siswa tuntas				11	
Jumlah siswa tidak tuntas					15
Persentase				42%	58%

Sumber data: Guru kelas V SD N 19 Air Tawat Barat (2012)

Dari tabel di atas maka rata-rata nilai harian siswa adalah 65,77 melihat dari hasil pembelajaran yang diperoleh siswa, terlihat bahwa pembelajaran yang tuntas hanya 42% sedangkan yang belum tuntas 58% , hasil nilai tersebut jauh dari KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75%, faktor

yang menyebabkan rendahnya nilai siswa adalah: pertama, guru hanya memberikan soal-soal yang ada di dalam buku paket tanpa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kedua, guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dan bersifat monoton dalam pembelajaran.

Menurut Manan (dalam Megawati, 2004:10) pembelajaran secara konvensional siswa diposisikan sebagai orang yang tidak tahu apa-apa. Siswa hanya menunggu dan menyerap apa yang diberikan guru, akibatnya siswa pasif dan guru menjadi aktif. Sedangkan guru hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa tanpa memperhitungkan apakah ilmu yang ditransfer itu dapat diterima oleh siswa atau tidak, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti merasa tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan suatu penelitian tindakan kelas tentang **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metoda Bermain Peran Dikelas VI SDN 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang dan secara khususnya adalah tentang :

1. Bagaimanakah Rancangan Pembelajaran PKn untuk dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang?
3. Bagaimana peningkatan hasil pembelajaran PKn dengan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan Pembelajaran PKn dengan menggunakan Metoda Bermain Peran Siswa Kelas V SDN 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan bentuk rancangan Pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran

di kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Padang.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Kecamatan Padang Utara Padang.
3. Mendeskripsikan hasil pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 19 Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pelajaran PKn disekolah dasar khususnya pembelajaran organisasi ataupun pada materi dan pelajaran lainnya.

Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan metode bermain peran.
2. Bagi siswa, siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran PKn, peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial).
3. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran Pkn dengan menggunakan

metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PKn dengan metode bermain peran

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Belajar dilakukan manusia secara formal maupun informal, dimana dalam proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar setelah pembelajaran segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan-perubahan pada siswa inilah yang dinamakan hasil belajar.

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Harun dan Mensur, 2007:13) “mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil efektif” sedangkan menurut Sudjana (2004:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman 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 perilaku”. Perilaku 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 melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan, serta mampu menerapkannya. Dalam KTSP hasil belajar yang dituntut bukan dari aspek kognitif saja tetapi mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Anas (2007:49) “dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: a) pengetahuan, b) pemahaman, c) penerapan, d) analisis, e) sintesis dan f) penilaian”. Jadi aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental atau otak. Anas (2007:54) menjelaskan “ada lima jenjang yang terdapat dalam aspek afektif yaitu: a) menerima, b) menanggapi, c) menghargai, d) mengatur, dan e) karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai”. Menurut Anas (2007:57) “aspek psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak seseorang menerima pengalamannya belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif”.

Berdasarkan penjabaran tentang ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor di atas maka hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran dapat berupa kemampuan siswa, prestasi belajar, kecepatan dan ranah yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya hasil belajar guru

dapat mengetahui kemampuan siswa dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

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 (2002:1.4) menyatakan “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.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

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) Kekuasaan 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.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Udin (dalam Tuti 2008:10) 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, kebangsaan, dan bernegara”.

Pendapat di atas sejalan dengan Depdiknas (2006 : 271) 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, kebangsaan, 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.

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, rasional dan kreatif sehingga dapat menjalani dan berinteraksi dengan masyarakat luas

3. Penilaian Pembelajaran PKn

a. Pengertian Penilaian

Menurut Haris (2007:3) penilaian adalah proses untuk mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja siswa. Hasil penilaian digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap ketuntasan siswa dan efektifitas proses pembelajaran. Sedangkan menurut Nana (1996:65) menyatakan bahwa penilaian adalah alat bantu untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah alat bantu untuk mengukur ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Penilaian pembelajaran PKn

Penilaian pembelajaran PKn bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar siswa serta untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran. Harris (2007:3) penilaian pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- “1) Penilaian pendidikan untuk menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor,
- 2) Hasil penilaian pendidikan dapat digunakan untuk

menentukan pencapaian kompetensi dan melakukan pembinaan dan pembimbingan pribadi siswa, 3) Penilaian pendidikan ditujukan untuk pembinaan prestasi dan pengembangan potensi siswa, 4) Untuk memperoleh data yang dipercaya sebagai dasar pengambilan keputusan perlu digunakan berbagai penilain yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan”.

Sedangkan menurut Grounlund (dalam Ngalim,2006:3)

merumuskan pengertian penilaian pembelajaran:

Evaluation a systimatic process of determining the extent to which instruktional objektives are achieved by pupils. (penilaian pembelajaran adalah suatu proses sistematis untuk menentukan dan membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik).

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran oleh siswa.

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 strategi, pendekatan, model, atau metode yang tepat dalam pembelajaran.

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 terutama 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.

4. Metoda

a. Pengertian Metoda

Menurut Aziz (2002:6.3) mengemukakan “metoda 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) “metoda 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 metoda 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

a. Pengertian Metoda Bermain Peran

Ada beberapa pendapat para ahli tentang metode bermain peran diantaranya:

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”. Abu (2007:109) menyatakan “bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana histories, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

Selanjutnya menurut Nana (2000:199) 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 ”metoda bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial

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

Menurut Abdul (2005:65) bermain peran adalah menirukan kenyataan di mana siswa diikutsertakan dalam permainan peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Sedangkan menurut Azzahra (2008:1) “metoda 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) “metoda bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungannya antar insani”.

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

b. Tujuan Metoda Bermain Peran

Menurut Oemar (2003:151) tujuan penggunaan metoda 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 metoda 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 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 Metoda Bermain Peran

Menurut Abu (2005:65) metoda 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 Abdul (2008:10) menyebutkan metoda 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 metoda bermain peran sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan metoda 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

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

a. Persiapan

- 1) Persiapan untuk bermain
 - (a) Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda
 - (b) Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang akan dihadapi
- 2) Memilih pemain

- (a) Pilih pemain secara sukarela
 - (b) Sebisa mungkin pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
 - (c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
 - (d) Pilih beberapa pemain agar tidak ada yang memerankan dua peran sekaligus
 - (e) Setiap kelompok pemainnya paling banyak lima pemain
- 3) Mempersiapkan penonton
- (a) Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
 - (b) Arahkan siswa bagaiman seharusnya berprilaku
- 4) Persiapan para pemain
- (a) Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campur tangan guru
 - (b) Sebelum bermain setiap pemain harus mengetahui betul apa yang akan dilakukannya
 - (c) Permainan harus lancar dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
 - (d) Siapkan tempat dengan baik
 - (e) Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik untuk bermain peran

b. Pelaksanaan

- 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi
- 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
- 3) Jangan menilai akting siswa, bahasanya dan yang lainnya
- 4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ke bertindak lanjut

c. Tindak Lanjut

- 1) Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan
- 2) Melakukan bermain peran kembali

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dalam melaksanakan metoda bermain peran sebaiknya memperhatikan langkah – langkahnya, agar pelaksanaan metoda dapat berjalan dengan baik. Adapun langkah – langkah dari metoda bermain peran menurut Abdul (2007:112) diantaranya:

B. Kerangka Teori

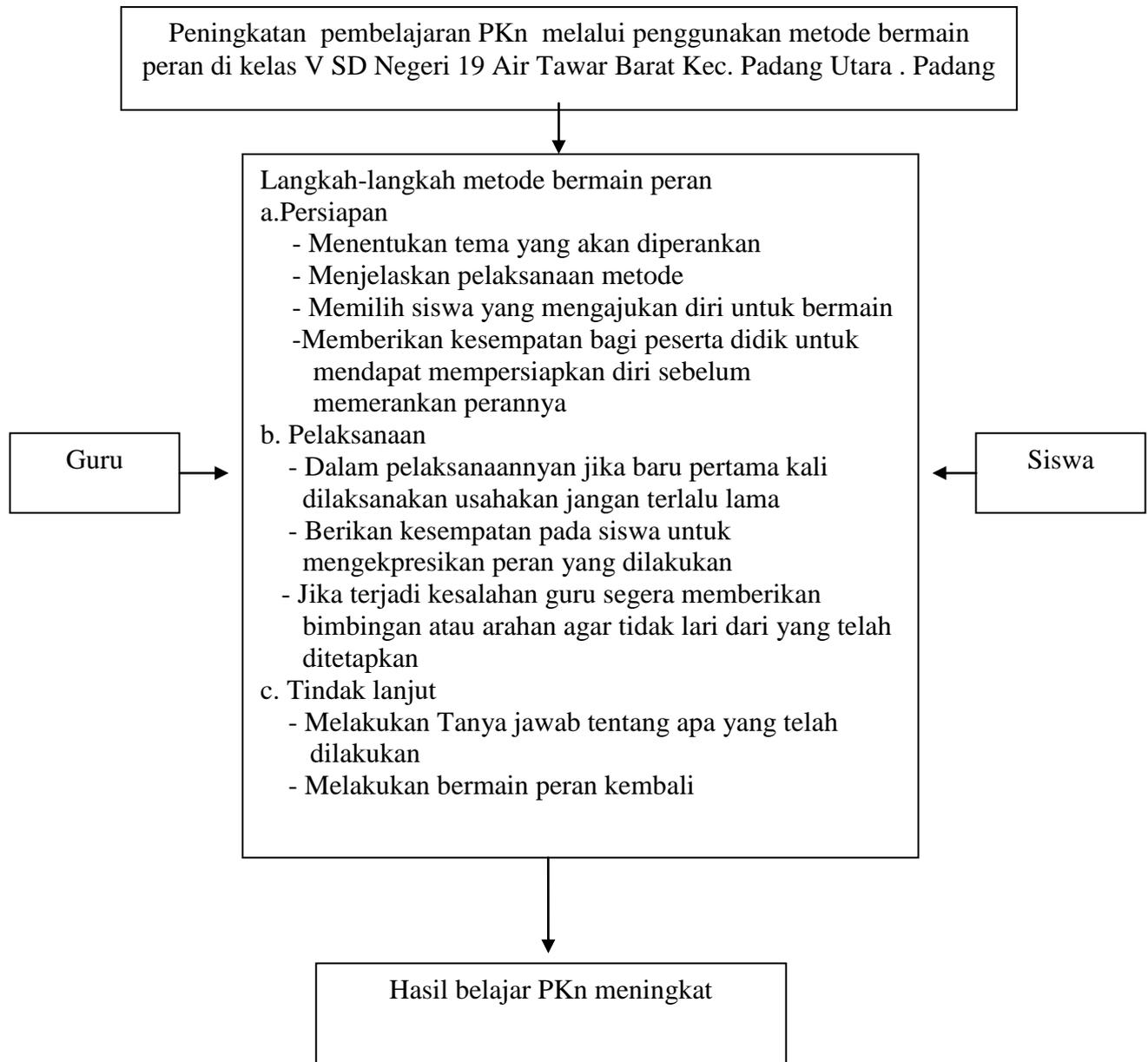
Mata pelajaran PKn adalah untuk membentuk kepribadian siswa yang bisa bersifat demokratis dan globalisasi. Pelajaran PKn merupakan pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa untuk itu metode bermain peran dapat merubah dari pelajaran menjenuhkan menjadi menyenangkan bagi siswa. Selain itu

pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam metode bermain peran siswa diberikan kebebasan untuk dapat mengembangkan dan berbuat sesuai dengan kreatifitas yang ada pada dirinya , guru hanyalah memberikan skenario dan mengawasi kegiatan yang dilakukan siswa. Dengan bermain peran siswa dapat mengepresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat hukuman, sehingga pemahaman pelajaran akan lebih lama diingat, bermain peran memungkinkan siswa mengelompokkan situasi yang ada dan sebagainya.

Pelaksanaan metode bermain peran ini ada 3 langkah yaitu persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.

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 IV SD dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses dalam bentuk RPP yang komponen penyusunnya terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dengan guru kelas VI SDN Air Tawar Barat.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) persiapan, mempersiapkan tema yang akan di perankan (b) pelaksanaan, pada tahap ini siswa bermain peran. (c) tindak lanjut, pada tahap ini guru dan siswa mendiskusikan tentang bermain peran
3. Penggunaan metoda bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 19 Air Tawar Barat Kec. Padang Utara Kota padang, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi hasil belajar siswa siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan

rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I yaitu 69,60% meningkat menjadi 85,70% atau meningkat sekitar 16%. dan rekapitulasi hasil penilaian proses pada siklus I juga sudah mengalami peningkatan pada siklus II di mana siswa sudah banyak memperoleh nilai SB (Sangat Baik).

A. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi Kepala Sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru-guru untuk menggunakan metoda bermain peran dalam pembelajaran di sekolah dan memantau proses pelaksanaannya.
2. Bagi guru hendaknya metoda bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metoda yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk pembaca, hendaknya dapat menambah wawasan pembaca tentang metoda bermain peran

DAFTAR RUJUKAN

- Abu, Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia
- Abdul. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn*. Jakarta:
- Aderusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar* (<http://aderusliana.wordpress.com/2007/11/05/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar/> diakses tanggal 20 September 2011)
- Azis Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Andreas. 2007. *Ruang Lingkup PKn*.<http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang-lingkup.html> (diakses 10 Agustus 2011)
- Azzahra. 2008. <http://azzahra08.wordpress.com/2008/07/17/bermain-peran-metode-alternatif-atasi-rasa-takut/> (Diakses tanggal 10 Juni 2011)
- BSNP. 2008. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Menengah*. Padang: UNP
- Depdiknas. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Fenfen.2009.<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080527070602AAQ5Pc2> (Diakses tanggal 10 Agustus 2011)fen2
- Guruh.2008.http://pakguruonline.pendidikan.net/buku_tua_pakguru_dasar_kpdd_b12.html (Diakses tanggal 12 Januari 2012)
- Igak, Wardani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- 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 12 Januari 2012)

- Oemar, Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful, Bahari, Djamarah . 2000. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduktof*. Jakarta: Rineka Cipta
- 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineka Cipta
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Satndar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Harris.2007. dalam <http://ardhana12.wordpress.com> (diakses 10 November 2011)
- Udin S. Winataputra, dkk. 2006. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Nana Sudjana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Harun R dan Mansur.2007. *penilaian hasil belajar*.Bandung: CV Wacana Prima
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- M. Ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wardhani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka