

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN 13 SARIK ALAHAN TIGO
SOLOK**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan PGSD Sebagai Salah Satu
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (SI)*

SKRIPSI



Oleh

**NOFRIAWATI
NIM. 95436**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok

Nama : Nofriawati

NIM/BP : 95436/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2014

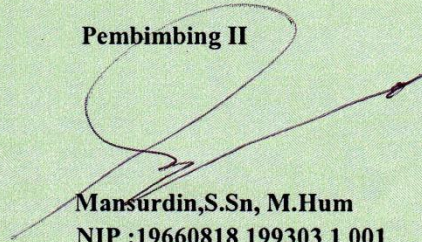
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Asnidar. A
NIP : 19501001 197603 2 002

Pembimbing II



Mansurdin, S.Sn, M.Hum
NIP : 19660818 199303 1 001



Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP: 19591212 198710 1 001

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 Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok

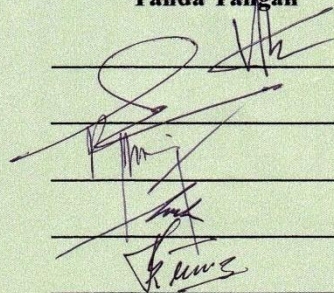
Nama : Nofriawati
NIM/BP : 95436/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2014

Tim Penguji

	Nama
Ketua	: Dra. Asnidar.A
Sekretaris	: Mansurdin, S.Sn, M. Hum
Anggota	: 1. Dra.Reinita, M.Pd
	2. Drs. Nasrul, M.Pd
	3. Dra. Sri Amerta, M.Pd

Tanda Tangan



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan) yang lain, dan hanya Kepada Tuhan lah hendaknya kamu berharap.

(QS Al Insyirah, 94 : 5-8)

Alhamdulillahhirabill'alamin.....

Puji syukur atas segala nikmat yang engkau berikan...ya Allah.....

Tiada yang bisa terucap hanya puji syukur atas rahmat dan anugerah Mu.....

Kau beri aku pertolongan di saat-saat sulit dengan mendengarkan selalu doa-doa ku, Karena engkau lah tempat ku mengadu dalam doa mohon pada Mu tuk kabulkan cita-cita ku.....

Ya.....Allah....Hari ini satu tugas telah selesai, satu tanggung jawab telah kulaksanakan Dan apapun yang menantiku setelah ini dengan cinta dan ridho Mu.....ya....Allah....Ku harap petunjuk dan kekuatan Agar apapun yang ku lakukan esok dapat memberi arti dan kebahagiaan bagi orang-orang yang ku sayangi.....

Kupersembahkan setitik keberhasilan ini sebagai tanda cinta dan bakti kepada ayah dan Ibuku (Busra dan Asmawati) yang tak henti-hentinya mendoakan anakmu ini agar selalu berhasil dalam meraih mimpi dan cita-cita.....

Buat suamiku tercinta, (Gusri Alam)...

Terima kasih atas Kesetiaan dan kesabaranmu yang telah menguatkan hati dan tekadku demi setitik masa depan... Aku yakin dibalik kesabaran dan kegigihan tersimpan jawaban atas segala impian dan harapan

Mudah-mudahan harapan dan impian kita dijawab Nya selalu....

Amiin Ya Rabbal 'Alamiin....

Buat adik-adikku tersayang(Nanda dan Gibri) semoga selalu mengejar cita-cita dengan penuh semangat dan cepat meraih keberhasilan...

Untuk seluruh family dan orang-orang yang dekat dengan ku yang tidak bisa ku sebutkan satu per satu Terutama orang-orang yang telah ikut membantu kelancaran dalam pembuatan karya kecil ku ini.

Apa lah dayaku untuk membalas semua kebaikan itu

Hanya pada Tuhan ku panjatkan doa akan segala berkah Nya....Amiiin.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nofriawati
NIM/BP : 95436/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Padang, Juni 2014

Yang menyatakan



NOFRIAWATI

ABSTRAK

Nofriawati. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok*

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan guru sering menerapkan pembelajaran konvensional dimana guru menjadi pusat pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat monoton, akibatnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan belum sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan Pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dalam pelaksanaannya Penelitian Tindakan kelas ini meliputi tahap : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V sebagai pengamat/observer.

Hasil penelitian untuk Perencanaan Pembelajaran Siklus I diperoleh rata-rata 83,9, Siklus II 96,4. Untuk pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 81,8, Siklus II 94,2. Sedangkan dari aspek siswa Siklus I diperoleh rata-rata 78,9, Siklus II diperoleh 92,3. Hasil belajar aspek kognitif Siklus I diperoleh rata-rata 72,2, dan Siklus II 87,3. Rata-rata hasil belajar aspek afektif Siklus I adalah 78,3, dan Siklus II 83,5. Hasil belajar aspek psikomotor siklus I adalah 71,3 dan siklus II 83,9. Rata-rata hasil belajar siklus I adalah 73,9. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 84,9. Dengan demikian Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Metode Bermain Peran.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Kelas Sekolah Dasar.

Dalam menyelesaikan skripsi ini Peneliti telah banyak mendapatkan bantuan, Bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati izinkanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs.Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNP yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Asnidar. A dan Bapak Mansurdin, S.Sn, M. Hum selaku pembimbing I dan II yang telah meluangkan banyak waktu, membimbing dan memberi masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra.Reinita, M.Pd, Bapak Drs.Nasrul, M.Pd dan Ibu Dra.Sri Amerta, M.Pd selaku Penguji I, II dan III yang telah memberikan banyak saran dan masukan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dasriani, S.Pd selaku Kepala sekolah, majelis guru dan siswa SDN 13 Sarik Alahan Tigo Hiliran Gumanti Solok yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ayahanda Busra dan ibunda Asmawati serta adik-adikku Nofriza Nanda dan Gibri Nur Ihsan yang telah banyak memberikan dorongan semangat baik moril maupun materil.
6. Suamiku tercinta Gusri Alam, yang selalu setia memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu bersama dalam suka dan duka yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Padang, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
HAALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hakekat Hasil Belajar	8
a. Pengertian Hasil Belajar	8
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	9
c. Tujuan dan Fungsi Penilaian Hasil Belajar.....	11
2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	13
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	13
b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	14
c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	16
3. Metode Pembelajaran	17
a. Pengertian Metode Pembelajaran	17
b. Jenis-jenis Metode Pembelajaran	19
4. Metode Bermain Peran	22
a. Pengertian Metode Bermain Peran	22
b. Tujuan Metode Bermain Peran.....	23
c. Keunggulan Metode Bermain Peran	24

d. Langkah-langkah metode bermain peran	25
B. Kerangka Teori	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Subjek Penelitian.....	32
3. Waktu Penelitian.....	33
B. Rancangan Penelitian	33
1. Pendekatan dan jenis Penelitian	33
a. Pendekatan Penelitian.....	33
b. Jenis Penelitian.....	36
2. Alur Penelitian.....	34
C. Prosedur Penelitian	38
D. Data dan sumber data	41
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Peneliti.....	42
F. Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	47
1. Siklus I Pertemuan 1	47
a. Tahap Perencanaan Tindakan	48
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	50
c. Tahap Pengamatan.....	57
d. Tahap Refleksi.....	70
2. Siklus I Pertemuan II	76
a. Tahap Perencanaan Tindakan.....	76
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	77
c. Tahap Pengamatan	84
d. Tahap Refleksi	96
3. Siklus II	103
a. Tahap Perencanaan Tindakan.....	103
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	105
c. Tahap Pengamatan	113
d. Tahap Refleksi	124

B. Pembahasan	128
1. Siklus I.....	128
2. Siklus II	132

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	135
B. Saran	136

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Teori Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran	31
Bagan 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	37

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan I.....	138
2. Soal evaluasi (Penilaian Kognitif) Siklus I Pertemuan I	142
3. Hasil Evaluasi (Penilaian kognitif) Siklus I Pertemuan I	146
4. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	147
5. Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	153
6. Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	154
7. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	156
8. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan I.....	157
9. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dari aspek guru siklus I pertemuan I.....	161
10. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dari aspek siswa siklus I pertemuan I.....	166
11. Skenario Bermain Peran siklus I Pertemuan I	171
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	174
13. Soal Evaluasi (Penilaian kognitif) Siklus I Pertemuan II	178
14. Hasil evaluasi (Penilaian kognitif) Siklus I Pertemuan II.....	181
15. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	182
16. Penilaian afektif siklus I pertemuan II	188
17. Penilaian Psikomotor siklus I pertemuan II	189
18. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	191
19. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan II	192
20. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dari aspek guru siklus I pertemuan II	196
21. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dari aspek siswa siklus I pertemuan II	201
22. Skenario Bermain Peran Siklus I pertemuan II.....	206
23. Rekapitulasi Nilai Siklus I	208
24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II	209
25. Soal Evaluasi (Penilaian Kognitif) Siklus II	213
26. Hasil Evaluasi (Penilaian kognitif) Siklus II.....	216
27. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus II.....	217
28. Penilaian Afektif Siklus II.....	223
29. Penilaian Psikomotor Siklus II.....	224
30. Hasil Pengamatan RPP Siklus II	226

31. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dari aspek guru siklus II..	230
32. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dari aspek siswa siklus II	235
33. Skenario Bermain Peran Siklus II.....	240
34. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II	242
35. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar siklus I dan II.....	243
36. Deskripsi Materi Pembelajaran	244
37. Dokumentasi.....	247

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dilaksanakan di Sekolah Dasar (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 (2006:271) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 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.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang mantap. Pendidikan Kewarganegaraan membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai dengan Pancasila.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maka guru diharapkan untuk dapat menciptakan pembelajaran secara efektif, yang artinya proses pembelajaran dapat berjalan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta

bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pengalaman mengajar peneliti di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Permasalahan itu muncul dari cara guru mengajar, yaitu : (1) guru belum melatih murid untuk memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan. Dengan demikian daya ingat siswa kurang tajam dan tahan lama, (2) guru belum melatih murid untuk berkreasi dan berinisiatif, (3) bakat yang terpendam pada murid belum dipupuk dan dibina oleh guru, (4) kerjasama antar pemain belum ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya oleh guru, (5) guru belum membiasakan murid untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, (6) guru belum membina bahasa lisan murid menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Dari permasalahan guru di atas berdampak terhadap siswa, yaitu : (1) siswa kurang tertarik dalam pembelajaran PKn, siswa tidak mampu menyelesaikan masalah yang ia jumpai karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman siswa, (2) banyaknya siswa yang tidak berbahasa dengan baik, sehingga kurang mampu menyatakan pikirannya dengan jelas dan tepat , (3) siswa kurang mampu menerapkan konsep PKn yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (4) siswa kurang kreatif dalam belajar.

Akibat dari permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas V semester II SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok. Ini terbukti dari hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hasilnya

masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai 68,2. Target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan I semester II siswa kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok T.P 2013/2014 berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian I Semester II Kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok T.P 2013 / 2014

NO	NAMA SISWA	NILAI	KKM	KETUNTASAN	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	AM	40	75		✓
2	AF	75	75	✓	
3	AH	50	75		✓
4	DP	61	75		✓
5	DM	76	75	✓	
6	GM	70	75		✓
7	HN	65	75		✓
8	HG	60	75		✓
9	IO	81	75	✓	
10	LA	75	75	✓	
11	LW	60	75		✓
12	MS	80	75	✓	
13	MR	65	75		✓
14	MO	76	75	✓	
15	NE	75	75	✓	
16	ND	60	75		✓
17	IL	82	75	✓	
18	RR	73	75		✓
19	RP	84	75	✓	
20	SS	75	75	✓	
21	WO	55	75		✓
22	WM	71	75		✓
23	YZ	77	75	✓	
24	YN	50	75		✓
	JUMLAH	1.636		11	13
	RATA-RATA	68.2			

Sumber data: Guru kelas V T.P 2013/2014

Berdasarkan hasil ulangan harian I Semester II kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok di atas, dapat dilihat bahwa dari 24 orang siswa yang

memperoleh nilai tuntas hanya 11 orang, sementara 13 orang siswa lainnya tidak tuntas. Nilai tersebut membuktikan bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan belum mencapai hasil yang maksimal, dimana banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Dari tabel di atas dapat dilihat lebih dari separuh siswa yang nilainya di bawah KKM. Hal itu menggambarkan adanya permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi pada siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan metoda pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu metoda yang dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu metoda bermain peran, karena metode bermain peran tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja tetapi juga mengembangkan kemampuan afektif dan psikomotor siswa dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sriyono (1992:118) keunggulan bermain peran yaitu:

- a) mendidik siswa mampu menyelesaikan sendiri problema sosial yang ia jumpai. b) memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa c) mendidik siswa berbahasa yang baik dan dapat menyatakan pikiran serta perasaannya dengan jelas dan tepat d) mau menerima dan menghargai pendapat orang lain e) memupuk perkembangan dan kreativitas anak.

Hamalik (2012:214) bahwa “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas”. Secara lebih rinci keunggulan metode bermain peran yaitu:

1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Dari kelebihan yang dimiliki metoda bermain peran peneliti berharap dapat meningkatkan cara mengajar guru yang kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok dan secara khususnya adalah tentang:

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar Siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar Siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok.
3. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa dengan metode bermain peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya :

1. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran Pendidikan

kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran, dan meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan dan menilai hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan metode bermain peran.
3. Bagi sekolah, dapat mewujudkan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sesuai tujuan pendidikan nasional yaitu peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial).

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakekat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Salah satu tujuan akhir dari proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah diperolehnya hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

Menurut Hamalik (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. Prilaku itu mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir, penghargaan terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapi.

Sedangkan menurut Nana (2004:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Asep dkk, (2009:14) mengatakan bahwa : “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan

belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran yang berupa perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran meliputi 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.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan. Berkaitan dengan hal tersebut dalam pembelajaran terdapat beberapa jenis hasil belajar yang harus dimiliki siswa. Menurut Bloom (dalam Asep dkk, 2009:14) “Tiga ranah (*Domain*) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Menurut Nana (2010:22-23) hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu:

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi. *Ranah Psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni (a) Gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks dan (d) Gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Sumiati, dkk (2009:214-217) Berdasarkan hasil taksonomi Bloom bentuk perilaku sebagai hasil belajar yang digolongkan dalam tiga domain (kognitif, afektif, psikomotor) dijabarkan sebagai berikut:

1) Domain kognitif, berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Domain ini memiliki enam tingkatan yaitu : (a) pengetahuan, (b) mengingat, (c) memahami, (d) menerapkan, (e) meneliti dan (f) evaluasi. 2) Domain Afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai, interest, apresiasi (penghargaan) dan penyesuaian perasaan sosial. Domain ini memiliki lima tingkatan yaitu: (a) Kemauan menerima menyangkut kegiatan : mendengar dengan penuh perhatian, menunjukkan kesadaran pentingnya belajar, menunjukkan kepekaan terhadap kebutuhan manusia dan masalah sosial, menerima perbedaan ras dan budaya, memperhatikan dengan sungguh-sungguh kegiatan di kelas. (b) Kemauan menanggapi, menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu seperti menyelesaikan tugas/PR, mengikuti diskusi kelas atau menolong orang lain. (c) Berkeyakinan, berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu. (d) penerapan karya, berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai sistem nilai yang berbeda-beda berdasarkan sistem nilai yang lebih tinggi. (e) Ketekunan dan ketelitian, selalu menyelaraskan perilaku sesuai dengan sistem nilai yang dipegangnya. 3) Domain Psikomotor, berkaitan dengan keterampilan(*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Meliputi tujuh tingkatan yaitu : (a) persepsi, berkenaan dengan penggunaan indera dalam kegiatan. (b) Kesiapan, berkenaan dengan kesiapan melakukan sesuatu kegiatan. (c) Mekanisme, berkenaan dengan penampilan respon yang sudah dipelajari dan sudah menjadi kebiasaan, sehingga gerakan yang ditampilkan menunjukkan suatu kemahiran. (d) Respons terbimbing, seperti meniru (imitasi) atau mengikuti, mengulangi perbuatan yang diperintahkan atau ditunjukkan oleh orang lain melakukan kegiatan coba-coba. (e) Kemahiran, berkenaan dengan penampilan gerakan motorik dengan keterampilan penuh. (f) Adaptasi, berkenaan dengan keterampilan yang sudah berkembang pada diri individu sehingga mampu memodifikasi (membuat perubahan) pada pola gerakan sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu. (g) Originasi, menunjukkan pada penciptaan pola gerakan baru untuk disesuaikan pada situasi atau masalah tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga ranah yakni: ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan/skill dan kemampuan bertindak yang dimiliki siswa. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan ke arah yang lebih baik untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran.

c. Tujuan dan Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar sekurang-kurangnya mencakup tiga ranah yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap/nilai), dan ranah psikomotor (keterampilan). Penilaian terhadap hasil belajar sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tujuan penilaian Menurut Nana (2010:4) antara lain:

- a) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, b) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan, c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan

penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya, d) Memberikan pertanggung jawaban (accountability) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Depdiknas (dalam Hamalik, 2008:1) menjelaskan tujuan penilaian yaitu : “1) Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi, 2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, 3) Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, 4) Mengetahui hasil pembelajaran, 5) Mengetahui pencapaian kurikulum, 6) Mendorong peserta didik belajar, 7) Mendorong guru untuk mengajar lebih baik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian adalah untuk memperoleh informasi tentang siswa guna perbaikan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah diprogramkan sebelumnya. Informasi tersebut berupa tingkat keberhasilan yang telah diperoleh siswa, sekaligus melihat kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran.

Selain memiliki tujuan, penilaian juga memiliki fungsi. Menurut Nana (2010:3-4) penilaian hasil belajar berfungsi sebagai : “1) alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional, yang mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional, 2) umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran, 3) dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar peserta didik kepada orang tuanya”.

Menurut Ngalim (2006:5) fungsi penilaian dalam proses pembelajaran adalah : “1) untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan peserta didik setelah mengalami atau

melakukan proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu, 2) untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran, 3) untuk keperluan bimbingan dan konseling, 4) untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar berfungsi untuk mengetahui kemajuan dan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan informasi baik kepada guru, siswa, orang tua maupun lembaga pendidikan yang berkepentingan tentang keberhasilan siswa dan program pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat (1) Penjelasan tersebut menyatakan “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.

Somatri (dalam Azis 2002:1.4) menyatakan istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik sebagai berikut:

Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik

dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendapat di atas dipertegas oleh Depdiknas (2006:271)

“Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara ke arah yang lebih baik, membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan sikap dan perilaku siswa serta mampu menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari. Penerapan

sikap dan perilaku tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan guru berdasarkan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) itu sendiri.

Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah: “1) Persatuan dan kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum dan persatuan, 3) Hak Asasi Manusia, 4) Kebutuhan warga negara, 5) Konstitusi negara, 6) Kekuasaan dan politik, 7) Pancasila, 8) Globalisasi”.

Hal di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) meliputi aspek-aspek :

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai Bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, 3) Hak asasi meliputi: hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional, Hak asasi manusia, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, 5) Konstitusi negara meliputi : proklamasi kemerdekaan, dan konstitusi yang pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesi, hubungan dasar negara dan konstitusi, 6) Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan dalam masyarakat demokrasi, 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan

ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka, 8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak organisasi, hubungan internasional, organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian tentang ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mencakup semua aspek kehidupan manusia baik manusia sebagai individu, sebagai anggota masyarakat maupun sebagai Warga negara yang meliputi: Persatuan dan kesatuan bangsa, Norma hukum dan peraturan, Hak asasi manusia, Kebutuhan warga negara, Konstitusi Negara, kekuasaan dan politik, pancasila serta globalisasi. Adapun materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah termasuk ke dalam ruang lingkup PKn dengan aspek kebutuhan warga negara.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dalam hubungan antara warga negara dengan negara dan antara warga negara dengan warga negara. Sesuai dengan peraturan pemerintah, Badan standar Nasional Pendidikan merumuskan tujuan kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan kepribadian yaitu: membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Depdiknas (2006:271) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Menurut Udin (2006:428) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (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 bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD adalah membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang berfikir kritis, rasional dan kreatif, memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga Negara Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran guru harus menguasai berbagai metode mengajar. Selain menguasai berbagai metode, guru juga harus mampu memilih metode yang tepat sesuai materi pelajaran, tingkat

kecerdasan siswa, serta lingkungan dan kondisi setempat kemudian merancang suatu program pengajaran yang baik.

Nana (1992:76) menyatakan bahwa : “Metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah:

Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Menurut Syaiful (2007:1) “Metode adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Dengan kata lain metode mengajar disebut juga cara atau teknik yang dilakukan guru dalam menyajikan suatu kesatuan bahan pelajaran yang berlangsung satu jam pelajaran atau lebih kepada siswa dimana guru benar-benar berupaya agar peserta didik mampu berinteraksi.

b. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran

Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif perlu direncanakan metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Zainal (2010:93-99) beberapa jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran antara lain: “1) Metode penugasan, 2) metode eksperimen, 3) metode proyek, 4) metode diskusi, 5) metode widyawisata, 6) metode bermain peran, 7) metode demonstrasi, 8) metode tanya jawab, 9) metode latihan, 10) metode ceramah, 11) metode pameran, 12) metode permainan, 13) metode cerita dan 14) metode simulasi”.

Untuk lebih jelasnya beberapa jenis metode tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Metode Penugasan, merupakan suatu cara pemberian kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung yang telah dipersiapkan guru. Dalam melaksanakan tugas ini siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan nyata.
- 2) Metode Eksperimen, yaitu suatu cara memberikan kesempatan kepada siswa secara perseorangan atau kelompok untuk berlatih melakukan suatu proses percobaan secara mandiri.
- 3) Metode Proyek, merupakan suatu cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan dan mengembangkan sebanyak mungkin

pengetahuan yang telah diperoleh dari berbagai mata pelajaran.

- 4) Metode Diskusi, yaitu suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui wahana tukar pendapat dan informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh guna memecahkan suatu masalah memperjelas sesuatu bahan serta pelajaran dan mencapai kesepakatan.
- 5) Metode Widyawisata, yaitu suatu cara penguasaan bahan pelajaran dengan membawa siswa langsung kepada objek yang akan dipelajari yang terdapat di luar kelas atau di lingkungan kehidupan nyata. Metode widyawisata diterapkan karena objek yang akan dipelajari hanya terdapat di tempat tertentu.
- 6) Metode bermain Peran, suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinatif, daya ekspresi dan penghayatan ini dilakukan dengan memerankan seseorang dari sejarah, dunia pengetahuan, dan lain-lain atau peran lain dari dunia hewan dan tumbuhan. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan seringkali menghayati hal-hal yang dipelajarinya.
- 7) Metode demonstrasi, suatu cara mengajar dengan mempertunjukkan cara kerja suatu benda .benda itu dapat berupa benda sebenarnya atau suatu model. Hal lain yang dapat dipertunjukkan adalah cara menggunakan alat atau serangkaian percobaan.
- 8) Metode Tanya-Jawab, suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk pertanyaan yang dijawab oleh siswa. Metode ini sering digunakan bersama dengan metode lain. Metode tanya jawab dapat

dilakukan pada awal, di tengah, atau pada akhir pembelajaran.

- 9) Metode latihan, merupakan suatu metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih melakukan suatu keterampilan tertentu berdasarkan penjelasan atau petunjuk guru.
- 10) Metode Ceramah adalah suatu cara mengajar dengan penyajian materi melalui penuturan dan penerangan lisan guru kepada siswa. Metode ini digunakan bila pelajaran banyak mengandung hal-hal yang memerlukan penjelasan dari guru.
- 11) Metode Pameran, digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyajikan dan menjelaskan apa yang dipelajarinya.
- 12) Metode Permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Permainan dimaksud berupa teka-teki, papan bergambar (sejenis ular tangga), kotak rahasia atau kartu gambar yang dibuat oleh siswa atau oleh guru.
- 13) Metode cerita adalah suatu cara penanaman nilai-nilai kepada siswa dengan mengungkapkan kepribadian tokoh-tokoh melalui penuturan hikayat, legenda, dongeng, dan sejarah lokal.
- 14) Metode Simulasi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui kegiatan praktik langsung tentang pelaksanaan nilai-nilai, penerapan pengetahuan, dan keterampilan yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari.

4. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan bagian dari metode simulasi yaitu cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau ketrampilan tertentu. Hamalik (2003:48) menyatakan "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas". Sedangkan menurut Abu (2005:80) metode bermain peran adalah "Suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat".

Menurut Syaiful (2008:11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan siswa".

Wina (2006:161) menyatakan bahwa "*Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul

pada masa mendatang”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan siswa dalam memerankannya (mendramatisasikan) untuk mengajarkan nilai-nilai dalam pemecahan suatu masalah.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Metode pembelajaran memiliki tujuan masing-masing. Tujuan tersebut harus dipahami oleh guru agar penggunaannya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Nana (1996:63) mengemukakan tujuan metode bermain peran yaitu:

- 1) Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) Melatih memecahkan masalah, 4) Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, 5) Memberi motivasi belajar pada siswa, 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, 7) Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Menurut Hamalik (2008:199) tujuan metode bermain peran yaitu:

- 1) Belajar dan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2) Belajar melalui peniruan (imitasi) para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balikan. para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki

keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode bermain peran adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengadakan kerja sama serta mengembangkan sikap toleransi dalam diri siswa sehingga siswa bisa belajar dan berbuat dari apa yang dilakukan dan yang diamatinya. Melalui bermain peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan peran yang dilakukannya.

c. Keunggulan Metode Bermain Peran

Dalam memilih dan menetapkan metode dalam pembelajaran guru harus bisa memahami keunggulan dan kelemahan yang dimiliki metode tersebut sehingga penggunaan metode dalam pembelajaran dapat menunjang hasil belajar siswa secara optimal.

Nuryani (2005:110) menyatakan bahwa “Keunggulan dari metode bermain peran adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat”.

Hamalik (2008:214) menyatakan keunggulan metode bermain peran yaitu:

- 1) peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain, sedangkan

kelemahannya yaitu: 1) membutuhkan waktu yang lama, 2) sebelum melakukan bermain peran, guru harus menyiapkan skenario yang cocok untuk dimainkan.

Mansyur, (dalam Syaiful, 2008:213) menambahkan kebaikan-kebaikan metode sosiodrama antara lain:

1) Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan. Dengan demikian daya ingatnya harus tajam dan tahan lama, 2) Murid akan terlatih untuk berkreasi dan berinisiatif, 3) Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk dan dibina, 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, 5) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, 6) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Sedangkan kelemahan metode ini antara lain: a) sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif, b) banyak memakan waktu, c) memerlukan tempat yang cukup luas, d) kelas yang lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan metode bermain peran dapat memotivasi siswa untuk berkeaktifan dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengekspresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode bermain peran sangat cocok digunakan dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar karena dengan bermain peran siswa secara langsung memahami, memaknai dan menerapkan nilai-nilai perilaku yang terkandung dalam materi yang dipelajarinya.

d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain

peran tersebut. Menurut Hamalik (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi bermain peran. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1). Persiapan dan instruksi

- a) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “Sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.
- b) Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.
- c) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- d) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pameran) dipilih secara sukarela. siswa diberi kebebasan menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan

diberi kesempatan untuk menunjukan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.

- e) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: 1) perasaan individu karakter, 2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan 3) mengapa karakter merespon cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2). Tindakan dramatik dan diskusi

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang

terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi bermain peran

- a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluasi dan keberhasilan tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.
- b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi bermain peran, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para peserta siswanya.
- c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran

atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Menurut Roestiyah, (2001:91) agar pembelajaran dengan teknik bermain peran ini dapat berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah berikut:

1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama/bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah sesuai dengan perannya masing-masing, 2) Guru harus mencari masalah yang urgen agar menarik minat anak, 3) Agar siswa memahami peristiwanya, guru harus bisa menceritakan dan mengatur adegan dengan sebaik-baiknya.

Nana (2004:84) mengemukakan petunjuk menggunakan metode bermain peran antara lain:

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 bermain 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.

Berdasarkan pendapat di atas, langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran perlu dikuasai oleh seorang guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran yang dikemukakan oleh Oemar.

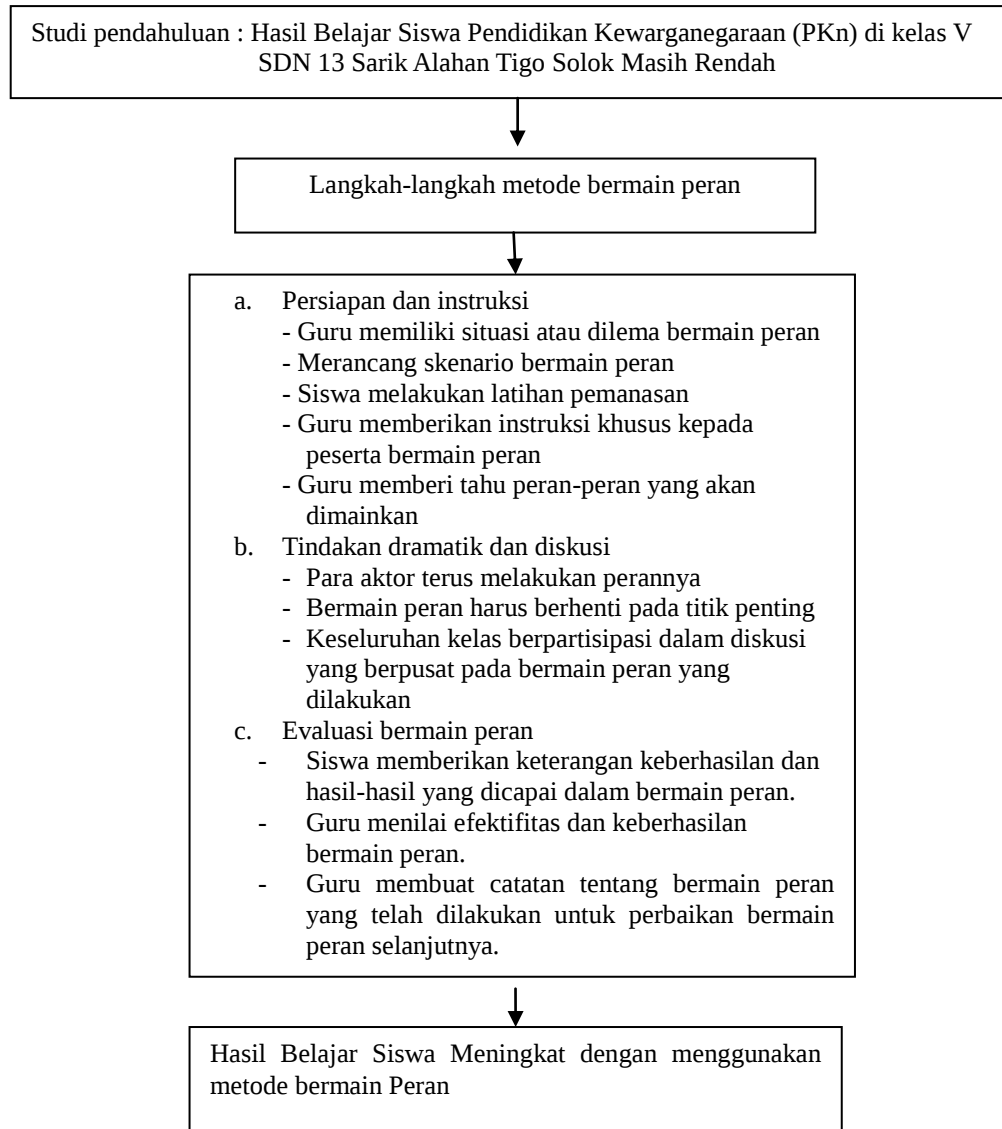
B. Kerangka Teori

Pembelajaran mengenai kebebasan berorganisasi pada siswa kelas V SD adalah untuk membentuk prilaku siswa yang mampu ikut berperan serta dalam

memilih dan mengikuti organisasi secara aktif dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan seringkali menjadi pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, apabila pembelajaran hanya terpusat pada guru. Hal ini tentu akan mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran PKn akan lebih menyenangkan bagi siswa dan melibatkan siswa secara aktif apabila diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga materi yang telah dipelajari dapat diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan metode bermain peran dilakukan dengan 3 tahap yaitu 1) Persiapan dan instruksi; guru memiliki situasi/dilema bermain peran (menentukan masalah yang akan diperankan), mengikuti latihan pemanasan, menjelaskan peran yang akan dimainkan. 2) Tindakan dramatik dan diskusi; siswa melakukan kegiatan bermain peran. Dalam hal ini siswa diberikan kebebasan untuk dapat mengembangkan dan berbuat sesuai dengan kreatifitas yang ada pada dirinya guru mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Dalam pelaksanaan bermain peran guru harus memberikan arahan apabila pelaksanaan bermain peran tidak sesuai lagi dengan skenario yang ada, maka bermain peran sebaiknya dihentikan. 3) Evaluasi bermain peran; setelah bermain peran selesai dilakukan, Siswa melakukan diskusi kelompok untuk membahas isi dialog sesuai skenario bermain peran. Setelah itu siswa dan guru melakukan tanya jawab dari apa yang telah dilakukan agar menemukan makna dari masalah yang telah diperankan kemudian guru dan siswa memberi penilaian terhadap bermain peran tersebut.

BAGAN KERANGKA TEORI PENELITIAN



Bagan 1. Kerangka Teori Peningkatan Hasil Belajar PKn siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 13 Sarik Alahan Tigo Solok dapat disimpulkan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran disusun dalam bentuk RPP yang disesuaikan dengan kurikulum. RPP tersebut dirancang mengikuti langkah-langkah sebagai berikut tahap persiapan dan instruksi, tahap tindakan dramatik dan diskusi serta tahap evaluasi bermain peran. Hasil penilaian RPP siklus I pertemuan 1 persentase keberhasilan 78,6% dan pertemuan 2 adalah 89,3% dengan rata-rata 83,9, sedangkan pada siklus II persentase keberhasilan meningkat menjadi 96,4 % dengan kualifikasi sangat baik (SB).
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Disetiap pertemuan selalu dilakukan pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa, refleksi pada setiap akhir tindakan dan penilaian. Hasil pengamatan dari aktifitas guru pada siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase keberhasilan 75% dan pertemuan 2 adalah 88,5 % dengan rata-rata 81,8 sedangkan hasil pengamatan dari aktifitas guru pada siklus II adalah 94,2 % (kualifikasi sangat baik). Pengamatan dari aktifitas siswa

diperoleh persentase pada siklus I pertemuan 1 adalah 73,1% dan pertemuan 2 adalah 84,6% dengan rata-rata 78,9. Pengamatan dari aktifitas siswa pada siklus II diperoleh hasil persentase 92,3 % (kualifikasi sangat baik).

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran di kelas V meningkat. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada aspek kognitif siklus I pertemuan 1 adalah 69,4 dan pertemuan 2 adalah 74,6 sehingga rata-rata adalah 72,2. Pada aspek afektif pertemuan 1 adalah 77,5 dan pertemuan 2 adalah 79,1 sehingga rata-rata adalah 78,3. Pada aspek psikomotor pertemuan 1 adalah 68,8 dan pertemuan 2 adalah 73,6 sehingga rata-rata adalah 71,2. Rata-rata hasil belajar dari ketiga aspek adalah 73,9. Sementara itu, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II aspek kognitif adalah 87,3, aspek afektif adalah 83,5 dan aspek psikomotor adalah 83,9. Rata-rata hasil belajar siklus II adalah 84,9. Dari paparan hasil belajar tersebut dapat dikatakan pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. Saran

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

1. Diharapkan guru dapat merancang RPP dengan menggunakan metoda bermain peran, sebagai salah satu alternatif pemilihan metoda dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih nyata dan bermakna.

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya.
3. Hasil belajar siswa akan lebih meningkat jika rencana pembelajaran dirancang dengan baik sebelum pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan interaksi antar guru dan siswa akan berjalan dengan baik pula.