

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
(PKn) DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN KELAS  
V SD NEGERI 12 ULAK KARANG UTARA KECAMATAN PADANG  
UTARA KOTA PADANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**MARTALENA  
NIM:50756**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

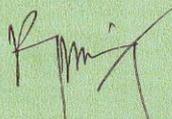
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
(PKn) DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
KELAS V SD NEGERI 12 ULAK KARANG UTARA  
KECAMATAN PADANG UTARA  
KOTA PADANG**

**Nama : Martalena**  
**Nim : 50756**  
**Program Studi : PGSD**  
**Jenjang Pendidikan : S1**  
**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

**Padang, April 2013**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**



**Dra. Reinita, M.Pd**  
**Nip. 19630604 198803 2 002**

**Pembimbing II**



**Drs. Zainal Abidin**  
**Nip. 19550818 197903 1 002**



**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**

**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd**  
**Nip. 19591212 198710 1 001**

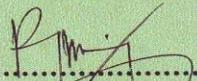
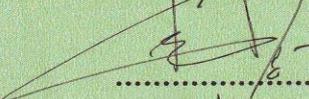
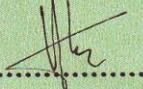
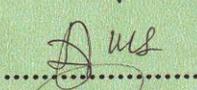
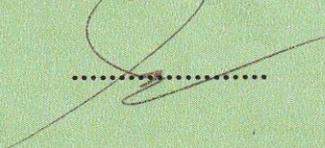
**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
(PKn) DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
KELAS V SD NEGERI 12 ULAK KARANG UTARA  
KECAMATAN PADANG UTARA  
KOTA PADANG**

**Nama** : Martalena  
**Nim** : 50756  
**Program Studi** : PGSD  
**Jenjang Pendidikan** : S1  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2013

**Tim Penguji :**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd	
2. Sekretaris	: Drs. Zainal Abidin	
3. Anggota	: Dra. Asnidar. A	
4. Anggota	: Dra. Farida.S, M.Si	
5. Anggota	: Mansurdin S.Sn M.Hum	

## *PERSEMBAHAN*

*Bismillahirrahmanirrahim.....*

*Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman  
Diantaramu, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan  
Dengan beberapa derajat, dan Allah maha mengetahui  
apa yang kamu kerjakan*

*(Q.S.Al-Mujaadillah:11)*

*Sesungguhnya sesudah ada kesulitan ada kemudahan  
Apabila engkau telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan  
Maka bersungguh-sungguhlah mengerjakan pekerjaan yang  
lain dan kepada Tuhan mulah hendaknya kamu berharap*

*(Q.S.Alam Nasyrah:6-8)*

*Allah memberikan hikmah ilmu yang berguna kepada siapa  
Yang dikehendaknya Barang siapa yang mendapatkan  
hikmah.Sesungguhnya ia telah mendapatkan kebijaksanaan  
yang banyak dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran*

*Kecuali orang-orang yang berakal*

*(Q.S.Al-Baqorah:269)*

*Tak terhitung lembaran rupiah*

*Tak tertampung tetesan air mata*

*Tak terbilang untaian Doa yang penuh liku dan rintangan*

*Akhirnya berkahmu ya Allah*

*hari ini sepotong keberhasilan telah kugapai*

*Setetes harapan telah kugenggam,sepenggal*

*impian telah ku gapai*

*Kau berikan aku suatu kesempatan untuk membahagiakan*

*orang-orang yang kucintai dan ku sayangi*

*tujuan akhirku belum tercapai esok dan lusa*

*aku masih mengharapka karuniamu selalu menyertai*

*langkahku dan tiada harapan yang kupinta*

*kecuali ridho mu ya Allah.....Amin...!!*

*To my big family.....*

*Hari ini ...aku merasa legah dan dapat tersenyum dan bersyukur padamu ya Allah ....atas hari yang kau janjikan jadi milikku,karenamu ya...Allah aku mampu meraih gelar kesarjanaan segelintir harapan dan keberhasilan sudah tergapai namun seribu rintangan masih kuhadapi,hari ini...merupakan langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita.....maka dari itu aku mohon padamu tunjukkanlah aku dan bimbing lah aku menuju masa depan yang cemerlang...*

*.....Ayah ...Ibu...masih ku ingat sebingkai asa*

*Dalam raut wajahmu masih ku ingat*

*Sebingkai cinta dalam tatapanKusadari...*

*itu tak kan terbalas...*

*Doamu mengiringi setiap langkahku....*

*Tuk capai suatu harapan diatara butir-butir keringat mu yang bercucuran susah...siang malam...tak pernah lelah dan mengeluh..Namun kau tak pernah peduli semua itu*

*Demi sibuah hatimu agar dapat bersekolah tinggi untuk mampu meraih asa dan cinta serta kasih sayang yang tak mampu ku ganti*

*Ternyata pengorbanan mu tak sia-sia*

*Hari ini,putrimu mapu meraih cita-cita*

*Untuk langkah selanjutnya terimalah sebuah bukti*

*buah karya ananda pada Ayah tercinta Taher*

*(Alm) dan Mama (Mardiana) dan suami ku Daswir*

*yang telah memberikan limpahan doa dan*

*pengorbanan dan kasih sayang mu yang tiada pernah mengharapkan balasan....*

*Dan juga kepada Anakku*

*Reska Nurhakiki dan Muhammad Irsyad dan seluruh sanak family...Adikku yang membantu ku Dina Askan Reza Putri Terimakasih atas dukungannya,dorongan dan doanya yang memberi ku semnagat dalam ku meraih semua ini,....*

*.....Amin.....*

## **SURAT PERNYATAAN**

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

Padang, 10 Juni 2013

Yang Menyatakan,

**MARTALENA**

## ABSTRAK

**Martalena, 50756/2013** : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD 12 Ulak Karang Utara Kecamatan Padang Utara Kota Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran PKn yang selama ini masih berpusat kepada guru sehingga berlangsung pembelajaran PKn yang membosankan, standar ketuntasan dalam pembelajaran PKn yang diinginkan belum tercapai. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Utara.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian ini berupa informasi tentang proses dan data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil tes evaluasi. Sumber data adalah proses dan hasil pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

Dari hasil perencanaan pembelajaran Siklus I pertemuan I yaitu 71% , pertemuan II yaitu 79%, siklus II pertemuan I menjadi 83. Nilai aktivitas guru Siklus I pertemuan I yaitu 70% , pertemuan II 77% , pada Siklus II pertemuan I yaitu 84%. Dari aktivitas siswa siklus I pertemuan I yaitu 66% pada pertemuan II yaitu 75% , Siklus II pertemuan I yaitu 84%. Hasil belajar siswa Siklus I pertemuan I yaitu 62% , pertemuan II yaitu 67% , Siklus II pertemuan I yaitu 79%. Dengan demikian, Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN 12 Ulak Karang Utara

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Utara Kecamatan Padang Utara Kota Padang**

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

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

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd sebagai ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dra. Masniladevi, M.Pd sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Reinita, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak memberikan waktu, arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Zainal Abidin selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini
5. Ibu Dra. Asnidar, selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Farida, S,M.Si selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan skripsi ini.

7. Bapak Drs. Mansurdin.,S.Sn M.Hum, selaku dosen penguji III yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru di SD Negeri No. 12 Ulak Karang Utara Kecamatan Padang Utara Kota Padang, yang memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
9. Siswa kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Utara Kecamatan Padang Utara Kota Padang yang telah menjadi subjek dalam penelitian.
10. Buat Suami ku Daswir, dan Anakku Reska Nur Hakiki, Irsyad dan seluruh keluarga besar ku yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan doa untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Buat rekan-rekan mahasiswa PPKHB Padang III , dan teman-teman satu mengajar yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini

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

Padang, Februari 2013

Penulis

MARTALENA

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>	
<b>Halaman Judul</b>		
<b>Halaman Persetujuan Skripsi</b>		
<b>Halaman Pengesahan Ujian Skripsi</b>		
<b>Abstrak.....</b>	<b>i</b>	
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>ii</b>	
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>iv</b>	
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>vi</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>		
A. Latar Belakang Masalah.....	1	
B. Rumusan Masalah .....	6	
C. Tujuan Penelitian .....	7	
D. Manfaat Penelitian .....	8	
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>		
<b>A. KAJIAN TEORI</b>		
1. Hakekat Hasil Belajar .....	9	
2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan .....	10	
3. Metode Bermain Peran.....	15	
4. Langkah-langkah Proses Pembelajaran Bermain Peran.....	16	
<b>B. KERANGKA TEORI .....</b>		<b>18</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
<b>A. Lokasi Penelitian</b>		
1. Tempat Penelitian.....	19	
2. Subjek Penelitian.....	19	
3. Waktu / lama Penelitian .....	19	
<b>B. Rancangan penelitian .....</b>		<b>20</b>
1. Pendekatan Penelitian dan jenis penelitian .....	20	
2. Alur Penelitian .....	21	

3. Prosedur Penelitian.....	25
<b>C. Data dan Sumber Data .....</b>	<b>28</b>
<b>D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....</b>	<b>29</b>
<b>E. Analisis Data .....</b>	<b>30</b>

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

<b>A. Hasil Penelitian.....</b>	<b>32</b>
<b>1. Siklus I Pertemuan I .....</b>	<b>33</b>
a. Perencanaan.....	33
b. Pelaksanaan .....	41
c. Pengamatan .....	47
d. Refleksi .....	58
<b>2. Siklus I Pertemuan II.....</b>	<b>65</b>
a. Perencanaan.....	65
b. Pelaksanaan .....	73
c. Pengamatan .....	81
d. Refleksi .....	92
<b>3. Siklus II Pertemuan I.....</b>	<b>100</b>
a. Perencanaan.....	100
b. Pelaksanaan .....	100
c. Pengamatan .....	106
d. Refleksi .....	122
<b>B. Pembahasan Siklus I dan Siklus II.....</b>	<b>122</b>

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>134</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>135</b>

#### **DAFTAR RUJUKAN**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
<b>A. Siklus I</b>	
1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan I.....	138
2 Kunci Lembar Kerja Siswa Pertemuan I.....	148
3 Lembar Hasil Penilaian RPP Pertemuan I .....	150
4 Lembar Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Pertemuan I.....	153
5 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I .....	158
6 Lembar Hasil Penilaian Aspek Kognitif Pertemuan I.....	164
7 Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif Pertemuan I.....	166
8 Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Pertemuan I.....	169
9 Rekapitulasi Hasil Belajar siswa Pertemuan I .....	172
10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan II.....	173
11 Kunci Lembar Kerja Siswa Pertemuan II .....	185
12 Lembar Hasil Penilaian RPP Pertemuan II .....	187
13 Lembar Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Pertemuan II.....	190
14 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II.....	195
15 Lembar Hasil Penilaian Aspek Kognitif Pertemuan II .....	201
16 Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif Pertemuan II .....	203
17 Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Pertemuan II.....	206
18 Rekapitulasi Hasil Belajar siswa PertemuanII .....	209
<b>B. Siklus II</b>	
19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan I.....	210
20 Kunci Lembar Kerja Siswa Pertemuan I.....	222
21 Lembar Hasil Penilaian RPP Pertemuan I .....	224
22 Lembar Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Pertemuan I.....	227
23 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I .....	232
24 Lembar Hasil Penilaian Aspek Kognitif Pertemuan I.....	238
25 Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif Pertemuan I.....	240
26 Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Pertemuan I.....	243
27 Rekapitulasi Hasil Belajar siswa Pertemuan I .....	246

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran PKn lebih di tekankan pada pembentukan sikap yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menjadi warga negara yang baik, yaitu yang mampu berfikir kritis, rasional dan kreatif, bertanggung jawab, cerdas, demokratis, mampu memanfaatkan teknologi, serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan Pancasila sebagai falsafah hidup Bangsa Indonesia.

Sebagaimana yang tercantum di dalam (Depdiknas 2006:16) mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa dapat.

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.

Dengan memahami tujuan mata pelajaran Pkn di atas yang menuntut siswa berfikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran maka seorang guru bisa mewujudkan dan berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Pkn akan menjadi suatu pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman sikap dan nilai bagi siswa. Jika guru mampu menentukan cara terbaik dalam menyampaikan materi yang terdapat dalam mata pelajaran Pkn tersebut.

Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode yang tepat, untuk itu di perlukan keterampilan guru dalam memilih suatu metode agar hasil belajar yang di harapkan dapat dicapai dengan baik.

Mulyasa (2008:107) mengatakan “ menggunakan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efesiensi pembelajaran. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Wina (2008:147) menjelaskan bahwa metode adalah “ cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tersebut tercapai secara optimal. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pembelajaran “.

Metode pembelajaran memiliki arti penting untuk kelancaran pelaksanaan proses belajar mengajar, jadi guru mengajar tidak hanya menyampaikan informasi dan sejumlah materi kepada siswa secara lisan dan tulisan, tetapi guru harus dapat melakukan bermacam-macam kegiatan dalam proses pembelajaran, guru juga harus selalu berusaha memilih metode yang tepat yang dipandang lebih efektif dari metode-metode lainnya.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam Pkn adalah metode bermain peran, alasan memilih metode bermain peran karena pada metode ini menekankan kenyataan dimana para siswa diikut sertakan

dalam bermain peran dan juga dapat memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa di kelas. Bermain peran juga menerapkan kemampuan dibidang efektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukan selama ini.

Oemar (2003:48) menyatakan “ Bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa di kelas “ sedangkan Syaiful (2008:11) menyatakan bahwa” bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antara manusia. Terutama yang menyangkut kehidupan siswa” Hamzah (2009:26) menyatakan bahwa “ metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok dan peran yang berbeda serta memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain”.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran 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 menganalisis masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan hal di atas timbulnya keinginan untuk melakukan penelitian ini, dalam rangka Meningkatkan hasil belajar Pkn siswa di kelas V SD 12 Ulak Karang Kecamatan Padang Utara Kota Padang dalam proses pembelajaran Pkn guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan metode tersebut.

Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru, dilihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran, dalam memperoleh materi pembelajaran siswa juga menerima langsung materi dari guru, siswa kurang terlatih untuk menentukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Disini dilihat dalam memberikan materi pembelajaran guru yang berperan aktif sementara siswa lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga pembelajaran menjadi monoton yang akibatnya hasil belajar Pkn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran guru juga mengembangkan kemampuan kognitif siswa saja, terbukti dalam pembelajaran guru hanya memberikan pengetahuan saja tanpa dilandasi bagaimana siswa itu bersikap aktif dalam pembelajaran, sementara dalam pembelajaran Pkn perlu di kembangkan aspek kognitif, efektif dan psikomotor, sehingga siswa dapat menghubungkan apa yang dipelajari dengan pemanfaatan sehari-hari atau dunia nyata.

Dilihat dari hasil ujian Pkn siswa kelas V SD Ulak Karang Kecamatan Padang Utara Kota Padang masih rendah. Hal ini didasarkan pada data yang peneliti peroleh sewaktu mengadakan Ujian Harian. Data nilainya tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel nilai Semester I kelas V 2012/2013

## SDN 12 Ulak Karang Kecamatan Padang Utara kota Padang

No	Nama Siswa	Skor Tes	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	AP	75	70	√	-
2.	AY	30	70	-	√
3.	MF	48	70	-	√
4.	GM	56	70	-	√
5.	RJ	63	70	-	√
6.	YA	70	70	√	-
7.	ER	56	70	-	√
8.	LH	58	70	-	√
9.	RF	51	70	-	√
10.	RA	70	70	√	-
11.	YY	77	70	√	-
12.	YP	56	70	-	√
13.	AC	75	70	√	-
14.	CT	80	70	√	-
15.	EM	30	70	-	√
16.	FO	70	70	√	-
17.	FE	40	70	-	√
18.	ME	80	70	√	-
19.	MA	63	70	-	√
20.	MR	55	70	√	-
21.	AS	80	70	√	-
22.	NO	56	70	-	√
23.	RS	54	70	-	√
24.	YTS	60	70	-	√
Jumlah		145,5		10	14
Rata-Rata		6,06			

Dari tabel di atas maka dapat dilihat banyak siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (nilai di bawah 70), sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. dari penjelasan tersebut jelaslah hasil belajar siswa kelas V SD Ulak Karang Kecamatan Padang Utara Kota Padang rendah. Jika masalah itu tidak diatasi maka akan berdampak buruk bagi siswa.

Berdasarkan kenyataan tersebut maka penulis tertarik untuk menggunakan metode yang tepat yaitu : bermain peran dalam pembelajaran Pkn kelas V semester I. Karena dalam metode bermain peran siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa ikut serta memerankan atau mempraktekkan materi yang diajarkan secara langsung. menurut Abu (2005:65) keunggulan metode bermain peran adalah: a) melatih anak mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, b) metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, c) anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, d) anak dilatih untuk menyusun pikirannya menjadi teratur. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas ini dengan judul” **Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Pkn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 12 Ulak Karang Utara Kecamatan Padang Utara Kota Padang.**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah Bagaimanakah Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode bermain peran pada kelas V SD negeri 12 Ulak Karang Utara Kecamatan Padang Utara Kota Padang ? dan secara khususnya dapat dirincian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Rencana pelaksanaan Pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Kota Padang ?

2. Bagaimanakah Pelaksanaan Pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Kota Padang ?
3. Bagaimanakah Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Kota Padang ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian secara umum penelitian adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 12 Ulak Karang Kecamatan Padang Utara, secara khusus tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Rancangan pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Kecamatan Padang Utara Kota Padang.
2. Melaksanakan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Kecamatan Padang Utara Kota Padang.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 12 Ulak Karang Kecamatan Padang Utara Kota Padang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam pelajaran PKn di Sekolah Dasar khususnya menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan NKRI Secara praktis, Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, penelitian siswa sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai salah satu tugas akhir untuk menyelesaikan program S.I dan juga akan menambah wawasan serta keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di SD khususnya dalam mata pelajaran PKn.
2. Bagi Guru, untuk memperluas keterampilan dan wawasan tentang metode bermain peran serta mampu menerapkan dalam rangka memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi Sekolah, Menambah wawasan dan pengetahuan bahwa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkat.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Hakekat Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan dasar atau tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dari suatu materi pembelajaran yang telah disampaikan guru. Hasil belajar juga merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.

Menurut Dimiyanti (2009:20), yaitu: “hasil belajar merupakan suatu puncak proses. Hasil belajar tersebut terutama terjadi berkata evaluasi guru, hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut berguna bagi guru dan siswa”. Sedangkan Hamalik (2009:30) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosi dan perubahan jasmani”.

Sedangkan Purwanto (1991:7) berpendapat bahwa “hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator tes, hasilnya kemudian diolah oleh guru dan diberikan penilaian”. Uno (2008:210) menyatakan bahwa: “hasil belajar biasanya ditujukan pada tercapainya tujuan belajar”. Selanjutnya yang dimaksud dengan hasil belajar

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dipahami yang dimaksud dengan hasil belajar adalah sesuatu yang erat kaitannya dengan aspek tingkah laku

berupa dampak langsung dan dampak pengiring yang didapat oleh siswa dari proses belajarnya setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Atau dapat juga dikatakan bahwa hasil belajar merupakan penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, dan merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

## **B. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

### **a. Pengertian PKn**

Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Dalam kurikulum Tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn di SD dalam KTSP diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi menjadi Warga Negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status dan hak kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

### **b. Tujuan Pembelajaran PKn**

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk melahirkan orang-orang yang bertanggung jawab, tahu hak dan kewajiban serta dapat bertindak sesuai aturan yang akan menciptakan Negara yang aman dan damai, menurut Depdiknas (2006:271) mata pelajaran PKn bertujuan 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, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Menurut Erwin (2011:6) tujuan PKn adalah “untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya, sebagaimana yang diamanatkan pembukaan UUD 1945, yakni sebagai manusia Indonesia yang religius, berkemanusiaan dan berkeadaban, yang memiliki nasionalisme, yang cerdas, yang berkerakyatan dan yang adil terhadap lingkungan sosialnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga Negara yang dapat berfikir kritis, aktif, bertanggung jawab dan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang di dasarkan kepada nilai-nilai pancasila baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat.

### **C.Ruang Lingkup PKn**

Dalam KTSP ruang lingkup mata pelajaran PKn kelas IV SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 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 disekolah, norma yang berlaku dimasyarakat, peraturan-peraturan daerah. Norma-norma dalam kehidupan berbangsa bernegara. Sistem hokum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM. kemajuan 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-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar Negara dengan konstitusi.

- 6) Kekuasaan dan politik meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah otonomi pemerintahan pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, pers 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 globalisasi hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Selanjutnya dipertegas lagi oleh Depdiknas (2006:271) ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:”persatuan dan kesatuan bangsa, Norma, hukum, dan peraturan, Hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila dan globalisasi”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup bahan kajian dari mata pelajaran PKn adalah bagaimana menciptakan persatuan dan kesatuan bangsa, norma hokum dan peraturan, hak azasi manusia, kebutuhan warga Negara, konstitusi Negara, kekuasaan dan politik, pancasila serta globalisasi dalam kehidupan sehari-hari demi menciptakan kehidupan yang damai dan harmonis.

## **C. Metode**

### **1. Pengertian Metode**

Dalam kegiatan belajar-mengajar tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang diberikan, ada yang cepat sedang dan ada juga yang lamban. Hal ini dipengaruhi oleh faktor intelegensi dengan adanya perbedaan tersebut, dalam menghadapi pembelajaran strategi pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa yaitu penggunaan metode mengajar sesuai tujuan yang diharapkan, sebagai mana yang dikatakan oleh Sudjana (2004:76) Metode adalah “ cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran”.

Selain itu Djamarah (2007:1) menyatakan bahwa “ Metode adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan kegiatan sehingga proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode Merupakan 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.

### **2. Metode Bermain peran**

Metode bermain peran menekankan kenyataan dimana para siswa diikuti sertakan dalam bermain peran dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.

Menurut Nuryani (2005:110) “ metode bermain peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep”. Selain itu menurut Oemar (2005:199) “bermain peran atau teknik sosiodrama adalah jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sosiodrama atau bermain peran adalah teknik simulasi yang seolah benar-benar terjadi pada siswa untuk menerapkan suatu konsep dalam pendidikan sosial dan antar insani.

### **3. Tujuan Metode Bermain Peran**

Setiap mata pelajaran mempunyai tujuan, adapun tujuan metode bermain peran. Menurut Sudjana (2000:84-85) tujuan bermain peran adalah :a). Agar anak didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain b) Dapat belajar membagi tanggung jawab c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan d) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.Selain itu, Menurut Hamzah (2009:26) tujuan metode bermain peran yaitu untuk membantu siswa untuk menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan masalah.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode bermain peran adalah para siswa dapat melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan serta melatih siswa untuk bisa menghargai dan menerima pendapat orang lain.

### **4. Syarat-Syarat Penggunaan Metode Bermain Peran**

Sebelum guru menggunakan metode bermain peran dalam mengajar, terlebih dahulu harus mengetahui syarat-syaratnya supaya metode ini efektif. Menurut Roestiyah NK (1989:78) syarat-syarat penggunaan metode bermain peran yaitu:

(1) Masalah yang akan diperankan menyangkut relasi antar manusia, 2) Masalah yang akan diperankan terletak dalam bidang perhatian siswa, 3) Penonton/pendengar yakni siswa yang sedang tidak memerankan, tetapi tahu akan kewajibannya, 4) Guru melukiskan masalah-masalah yang akan diperankan secara jelas, 5) Di dalam memerankan, siswa harus mendapat kebebasan sepenuhnya sehingga adegan yang ditampilkan keluar secara spontan, makin spontan makin baik, 6) Guru menghentikan drama tersebut pada titik puncak drama, 7) Penyelesaian pemecahan masalah relasi antara manusia itu dilanjutkan dengan diskusi umum.

Dari beberapa hal yang disyaratkan dalam penggunaan metode bermain peran tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bermain peran tersebut tidak terlepas dari peran guru pembimbing sebagai pengarah dan penyusun tentang topik yang akan di perankan serta perhatian dari guru pembimbing sangat diharapkan untuk suksesnya bermain peran tersebut.

### **5. Langkah- langkah Metode bermain peran**

Dalam melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan baik, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Menurut Hamzah (2009:26) langkah-langkah metode bermain peran adalah sebagai berikut

Seorang guru harus mamperkenalkan terlebih dahulu kepada siswa permasalahan yang dianggap bena dikuasinya. Ia memilih pemain dan membahas setiap karakter dari setiap pemain, setelah menentukan siapa yang akan main. Kemudian menata tanggung dan mendiskusikan bagaiman peran uitu akan dimainkan dan apa saja yang kita butuhkan ketika bermain peran nanti. Ketika itu juga guru tersebut memeinta pengamat dari siswa, dan siswa yang menjadi pengamat juga mendapat giliran untuk bermain peran nanti. Kemudian guru mulai berman peran dan jika ada yang janggal permainan dapat dihentikan dan guru memberi pengarahan kepada siswa setelah bitu guru mendiskusikan pemain dan melakukan evaluasi terhadap pemain serta memberikan usulan jika ada perbaikan karakter oleh karena itu, guru menyuruh siswa untuk mengulang

bermain peran dan siswa dapat memainkan peran yang disesuaikan dengan skenario.

Sedangkan langkah-langkah dari metode bermain peran menurut Oemar (2011:215-217) diantaranya adalah

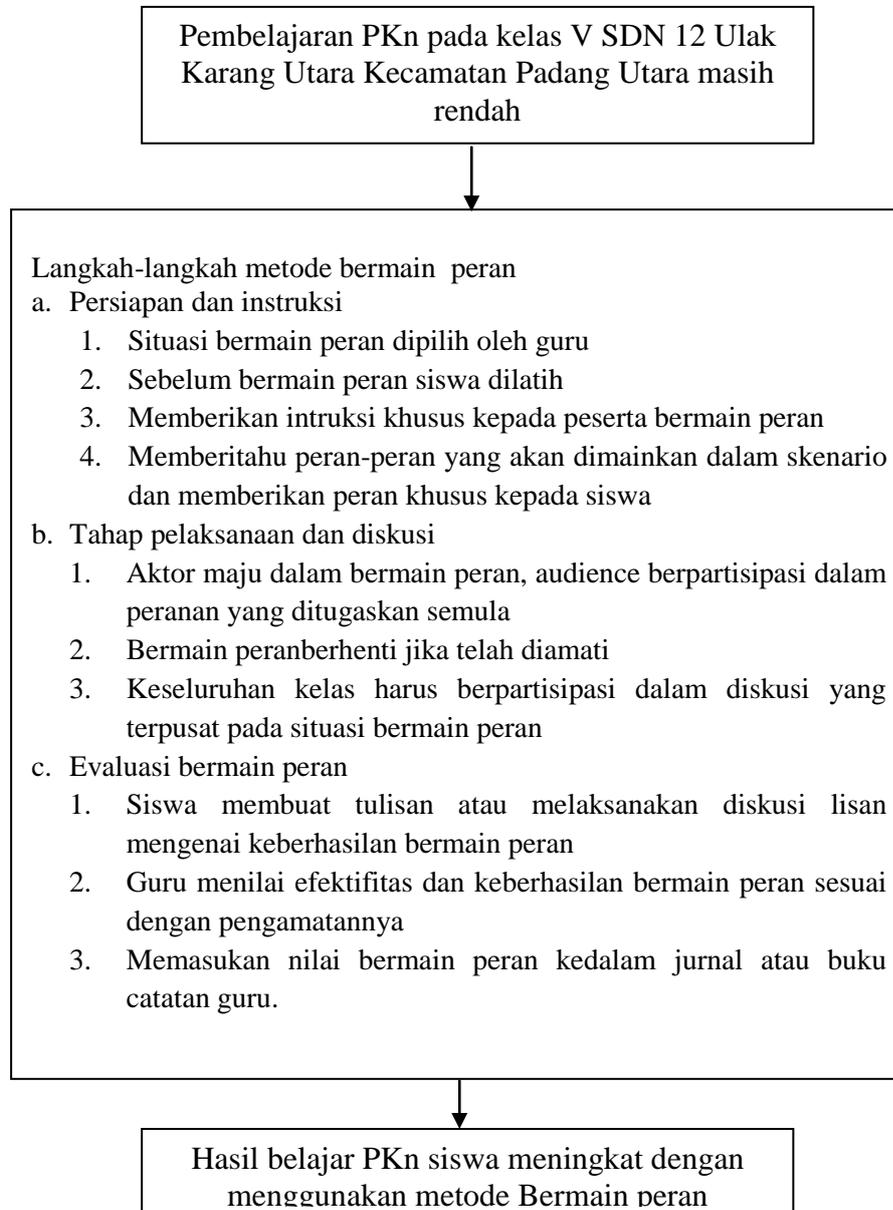
Bermain peran mempunyai 3 Tahap yaitu 1) Persiapan dan instruksi adalah a) guru memiliki situasi / dilemma bermain peran b) memberikan latihan kepada siswa c) memberikan intruksi khusus kepada bermain peran 2) Tindakan dramatik dan diskusi a) para actor harus maju dalam bermain peran dan siswa lain mengambil para pemain b) keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi dalam bermain peran c) penilaian harus dilakukan secara langsung d) memberikan bimbingan jika melakukan kesalahan, 3) Evaluasi bermain peran a) membuat kesimpulan atau melaksanakan diskusi mengenai keberhasilan bermain peran b) guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran sesuai dengan pengamatan.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode bermain peran hampir sama, hanya saja harus disesuaikan dengan urutan dan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Dari pendapat ahli diatas maka langkah-langkah yang digunakan yaitu langkah-langkah Oemar (2011 : 215-217 ).

## **B. Kerangka teori**

Pelaksanaan pembelajaran bidang studi PKn diduga akan lebih menarik bagi siswa apabila kita dapat menggunakan metode bermain peran ini. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan model ini siswa dapat ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan metode bermain peran, memiliki beberapa langkah yakni :

## KERANGKA TEORI PENELITIAN



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 12 Ulak Karang Utara kecamatan Padang Utara dapat di buat dengan mengikuti langkah-langkah metode bermain peran, pada Siklus kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dengan persentase 71% kategori cukup, dan Siklus II mencapai tingkat persentase 92% dengan kategori sangat baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn Siklus I dan II dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDn 12 Ulak Karang Utara kecamatan Padang Utara telak dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Pada Siklus I pelaksanaan kegiatan guru 70% dan pada Siklus II meningkat menjadi 90% dan pada aktivitas siswa pada siklus I persentase 66% Siklus II mencapai meningkat menjadi 88%.
3. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai rata-rata siklus I pertemuan 1 62 dan pada pertemuan II 67 meningkat, pada siklus II pertemuan I 79 pada siklus II pertemuan II 88. Hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang

telah dilakukan di SDN 12 Ulak Karang Utara Kecamatan Padang Utara telah meningkat.

## **B. Saran**

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

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

## DAFTAR RUJUKAN

- Aderusliana.2007.*Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*.Bandung :PT Gresindo
- Abu,Ahmad. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Sinar Baru Albesindo.
- Burhan.2008.*Memahami Penelitian Kualitatif*.Jakarta:BSNP.
- Depdiknas.2006.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta : BSNP.
- Dimiyati.2009.*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah.2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman Dan Pengembangan*.Jakarta : Bumi Aksara.
- Emzir.2008. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.
- Erwin.2011. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Hamzah.2009.*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Joko Subagyo. 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Kunandar. 2008. *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Masnur Muslich.2007. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa.2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Sinar Baru Albesindo.
- Nana Sudjana.2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- .....2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo.
- Nuryani.2005. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:CV Pustaka Setia.
- Oemar Hamalik. 2003.*Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA* .Bandung:Sinar Baru Algensindo

- .....2005.*Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.Jakarta:Bumi Aksara
- .....2008 . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, M. Ngalim, 1999. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Rustam 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Debdikbud
- Roestiah. 1989. *Didaktik Metode*. Bandung: Rineka Cipta
- Rochiati.2007.*Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.Jakarta : PT Gresindo
- Slameto.2003. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Suwarsih.2009.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabet.
- Syaiful,Sagala.2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- ..... 2006. *Penelitian Tindakan Kelas PTK*.Jakarta : Bumi Aksara
- Taufiq,Atmimi.2002.*Penelitian dan Karya Ilmiah*. Gudang Ilmu: Yogyakarta.
- Wina,Sanjaya.2008.*Strategi Belajar Mengajar*.Bandung:Pustaka Setia.