

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI
KELAS V SDN 10 LEMBAH MELINTANG
KECAMATAN LEMBAH MELINTANG
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



Oleh :

**ASNITA NASUTION
NIM.58375**

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

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 10 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat

Nama : Asnita Nasution

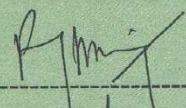
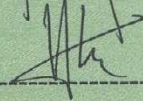
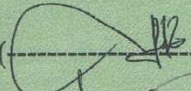
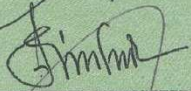
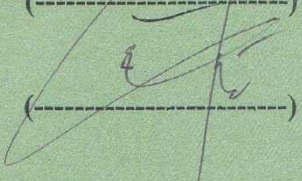
NIM : 58375

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Januari 2013

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd	()
Sekretaris	: Dra. Asnidar A.	()
Anggota	: Dra. Hj. Asmaniar Bahar	()
Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	()
Anggota	: Drs. Zainal Abidin	()

ABSTRAK

Asnita Nasution,2012: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 10 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 10 Lembah Melintang. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara, tes, dan pengamatan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa.

Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang diupayakan agar dapat membina interaksi antara siswa sehingga kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat dikembangkan dengan baik. Metode bermain peran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Hasil penelitian pada perencanaan siklus I pertemuan I adalah 85,7% dan siklus I pertemuan II adalah 89,2%, terjadi peningkatan 3,5%, perencanaan siklus II adalah 96,4% terjadi peningkatan 7,2% . Pada pelaksanaan aspek guru siklus I pertemuan I adalah 70%, pertemuan II 82,5% ,dengan rata-rata adalah 75% dan siklus II adalah 92,5%, terjadi peningkatan 17,5%. Dari aspek siswa siklus I pertemuan I 71,5 %, pertemuan II adalah 72,5% dengan rata-rata adalah 72% dan siklus II adalah 87,5%, terjadi peningkatan 15,5%. Rata-rata hasil belajar siswa ranah kognitif siklus I pertemuan I 69,6%, siklus I pertemuan II yang diperoleh siswa 70% dan pada siklus II adalah 85,7% mengalami peningkatan 15,7%. Rata-rata hasil belajar siswa ranah afektif siklus I pertemuan I adalah 68%, siklus I pertemuan II 71% dan pada siklus II adalah 76 % dan mengalami peningkatan 8%. Dengan demikian metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SD Negeri 10 Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 10 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP beserta Dosen dan Staf Tata Usaha yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dra. Reinita. M.Pd. dan Ibu Dra. Asnidar. A, selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar, Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd, dan Bapak Drs. Zainal Abidin selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Kepala sekolah dan majelis guru SDN 10 Lembah Melintang, yang telah memberikan kesempatan dan kesediaan untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.

Semoga segala jasa Bapak, Ibu, dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tak ada gading yang tak retak, untuk itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amin.

Padang, Desember 2012

Asnita Nasution

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAKi

KATA PENGANTAR.....ii

DAFTAR ISIiv

DAFTAR TABELvii

DAFTAR BAGAN.....viii

DAFTAR LAMPIRANix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Rumusan Masalah.....6

C. Tujuan Penelitian.....6

D. Manfaat Penelitian.....7

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori.....9

1. Hasil Belajar.....9

a. Pengertian Hasil Belajar.....9

b. Hasil Belajar PKn.....10

2. Hakikat Pembelajaran PKn.....11

a. Pengertian PKn.....	11
b. Ruang Lingkup PKn.....	12
c. Tujuan PKn.....	13
3. Metode Bermain Peran.....	14
a. Pengertian Metode Bermain Peran.....	14
b. Tujuan Metode Bermain Peran.....	16
c. Kelebihan Metode Bermain Peran.....	17
d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	18
B. Kerangka Teori.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	24
1. Tempat Penelitian.....	24
2. Subjek Penelitian.....	24
3. Waktu Penelitian.....	24
B. Rancangan Penelitian.....	25
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
2. Alur Penelitian.....	27
3. Prosedur Penelitian.....	29
a. Perencanaan.....	29
b. Pelaksanaan.....	30
c. Pengamatan.....	31
d. Refleksi.....	32
C. Data dan Sumber Data.....	32

1. Data Penelitian.....	32
2. Sumber Data.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	33
1. Teknik Pengumpulan Data.....	33
2. Instrumen Penelitian.....	34
E. Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	37
1. Siklus I	
a. Perencanaan.....	38
b. Pelaksanaan.....	45
c. Pengamatan.....	52
d. Refleksi.....	68
2. Siklus II	
a. Perencanaan.....	72
b. Pelaksanaan.....	77
c. Pengamatan.....	85
d. Refleksi.....	93

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	99

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester I Kelas V Semester Juli-Desember.....	5
4.2 Data Ketuntasan Belajar Siswa.....	66
4.3 Data Ketuntasan Belajar Siswa.....	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori Peningkatan Hasil Belajar PKn Dengan	
Menggunakan Metode Bermain Peran.....	23
3.2 Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I Pertemuan I).....	104
2. Instrumen Penilaian RPP (Siklus I Pertemuan I).....	114
3. Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan I (Dari Aspek Guru).....	118
4. Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan I (Dari Aspek Siswa).....	125
5. Lembar Pengamatan Indikator Afektif Siswa Siklus I Pertemuan I.....	132
6. Lembar Pengamatan Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan I.....	134
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I Pertemuan II).....	136
8. Instrumen Observasi RPP (Siklus I Pertemuan II).....	146
9. Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan II (Dari Aspek Guru).....	150
10. Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan II (Dari Aspek Siswa).....	157
11. Lembar Pengamatan Indikator Afektif Siswa Siklus I Pert II.....	164
12. Lembar Pengamatan Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan II.....	166
13. Hasil Pengamatan Indikator Kognitif Siswa Siklus I.....	168
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus II).....	169
15. Instrumen Observasi RPP (Siklus II).....	181
16. Lembar Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Siklus II I (Dari Aspek Guru).....	185
17. Lembar Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Siklus II I (Dari Aspek Siswa).....	192
18. Hasil Pengamatan Indikator Kognitif Siswa Siklus II.....	199
19. Hasil Pengamatan Indikator Afektir Siswa Siklus II.....	200
20. Lembar Pengamatan Psikomotor Siswa Siklus II.....	202
21. Foto Penelitian.....	204

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di SD merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang aktif, kreatif, berfikir kritis, tanggap, berkarakter, dan inovatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2006:271) mengungkapkan, “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 diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Selanjutnya, dijelaskan lagi oleh Depdiknas (2006:16) bahwa tujuan PKn adalah:

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

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran tidaklah mudah. Oleh sebab itu, guru harus memahami tujuan PKn dengan baik

dan tahu cara membelajarkannya agar tujuan yang diharapkan dapat dicapai dengan sebaik-baiknya.

Pembelajaran PKn diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang mantap. PKn membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran PKn diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008:15) menjelaskan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam butir-butir Pancasila sila ke V, yaitu:

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

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran PKn seharusnya bukan diajarkan melalui ceramah akan tetapi diajarkan dengan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan hasil yang maksimal.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn yaitu metode bermain peran. Hal ini sesuai dengan pendapat Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa "Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi".

Selanjutnya, Oemar (2008:214) menyatakan bahwa kelebihan 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.

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

Berdasarkan observasi penulis di lapangan pada siswa kelas V SDN 10 Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat, guru dalam pembelajaran PKn masih menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru ini terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Siswa banyak yang ribut, berjalan-jalan, bahkan banyak siswa yang sering keluar masuk kelas. Kenyataan ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dapat kita lihat dari nilai rata-rata ujian semester I siswa masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah yaitu 62. Dari 25 orang siswa hanya 11 orang yang

berada di atas standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Dari 25 orang siswa tersebut diperoleh 5 orang mendapat nilai 75, 2 orang mendapat nilai 70, 4 orang mendapat nilai 65, 7 orang mendapat nilai 55, 3 orang mendapat nilai 50, dan 4 orang mendapat nilai 45. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata kelas 59,6 artinya masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah yaitu 62.

Nilai ujian semester I siswa kelas V SDN 10 Lembah Melintang dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Nilai Ujian Semester I Kelas V Semester Juli-Desember 2011 SDN 10 Lembah Melintang

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AH	75	62	√	
2.	AN	45	62	-	√
3.	AM	75	62	√	-
4.	AMN	45	62	-	√
5.	BP	65	62	√	-
6.	FM	55	62	-	√
7.	FS	50	62	-	√
8.	GO	70	62	√	-
9.	JP	55	62	-	√
10.	JM	65	62	√	-
11.	LO	50	62	-	√
12.	MY	70	62	√	-
13.	M	55	62	-	√
14.	MG	65	62	√	-
15.	NE	75	62	√	-
16.	OA	75	62	√	-
17.	RJ	55	62	-	√
18.	RP	55	62	-	√
19.	R	45	62	-	√
20.	RJL	50	62	-	√
21.	S	75	62	√	-
22.	SR	55	62	-	√
23.	TD	45	62	-	√
24.	TJ	55	62	-	√
25.	VM	65	62	√	-
Jumlah		1490			
Rata-rata		59,6	62	-	√

Berdasarkan presentase KKM di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 10 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah: Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat?

Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat. Secara khusus tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang kabupaten Pasaman Barat.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat mendorong para guru untuk melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dalam rangka perbaikan pembelajaran di SD.

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dalam rangka memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi siswa, agar setelah belajar tidak hanya sekedar penguasaan konsep, tetapi dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Bagi peneliti selanjutnya, untuk menyumbangkan pemikiran dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang penerapan metode bermain peran pada PKn.
5. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran pada pembelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku seseorang, maka seseorang sudah dikatakan berhasil dalam belajar. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Degeng (dalam Made, 2009:2), “Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda.”

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pembelajaran yang telah disampaikan guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya serta mampu untuk memecahkan masalah yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat Martinis (2008:182) yang menyatakan bahwa, “Hasil belajar siswa dapat ditinjau dengan pengukuran yang baku dan meliputi berbagai aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam kompetensi dengan menggunakan indikator yang ditetapkan guru.”

Menurut Abror (dalam Oktaviyanto, 2008:1), “Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan, dan aspirasi yang dikenal dengan istilah

kognitif, afektif, dan psikomotor melalui perbuatan belajar.” Selanjutnya Nana (2003:22) menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Kemudian Oemar (2008:2) juga mengemukakan bahwa, “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.”

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan informasi tentang ketercapaian tentang kompetensi siswa selama mengikuti pembelajaran yang terdiri dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn hampir sama dengan hasil belajar mata pelajaran yang lain, yaitu selain penilaian hasil juga mementingkan penilaian proses. Abdul (2000:11.3) mengemukakan bahwa:

Dalam penilaian PKn SD selain menilai hasil, penting pula untuk menilai prosesnya. Guru harus menyadari sepenuhnya bahwa mata pelajaran PKn SD menekankan pada pembiasaan dan pengamalan nilai-nilai moral Pancasila serta keterampilan-keterampilan dan kemampuan-kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh warga negara.

Selanjutnya, Oemar (dalam Abdul, 2000:11.8) menjelaskan hasil belajar PKn sesuai dengan karakteristik mata pelajaran tersebut, yaitu: 1) Sebagai tolok ukur, yaitu untuk mengetahui kekurangan atau keberhasilan peserta didik, guru atau program pembelajaran yang telah

disampaikan melalui proses pembelajaran, 2) sebagai media klarifikasi, identifikasi dan penalaran diri, nilai, dan masalah, dan 3) sebagai media reedukasi, yaitu melalui penilaian, nilai-nilai moral yang telah dianut oleh seorang peserta didik selama ini dapat diperkuat.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn adalah suatu hasil belajar yang tidak hanya mendapatkan hasil saja, akan tetapi memerlukan keterampilan dalam mengaplikasikan konsep yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

2. Hakikat Pembelajaran PKn

a. Pengertian PKn

PKn memiliki pengertian tersendiri untuk membedakannya dengan mata pelajaran yang lain. Menurut Depdiknas (2006:271) “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 diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Fenfen (2009:1) menyatakan “PKn adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara”.

Menurut Aziz (2002:1.4), “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga

negara yang baik.” Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Memperhatikan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKN merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap siswa menjadi lebih baik yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

b. Ruang Lingkup PKN

PKN memiliki ruang lingkup tersendiri dalam mempelajarinya. Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup PKN adalah: “1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum, dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, 4) Kebutuhan warga Negara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasaan dan Politik, 7) Pancasila, dan 8) Globalisasi.”

Selanjutnya ditegaskan lagi oleh Depdiknas (2006:271) ruang lingkup PKN meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, b) Norma, hukum dan peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, c) Hak azasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, d) Kebutuhan warganegara meliputi: hidup gotong royong,

harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, e) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, f) Kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistim politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistim pemerintahan, dalam masyarakat demokrasi, g) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, h) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn adalah persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak azasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila serta globalisasi.

c. Tujuan PKn

Menurut Udin (dalam Tuti 2008:10) tujuan PKn adalah “untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, potensi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, kebangsaan, dan bernegara”.

Pendapat di atas sejalan dengan Depdiknas (2006: 271) bahwa tujuan PKn adalah sebagai berikut:

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

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

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Guru dalam pembelajaran harus mengerti dan paham tentang pengertian metode yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Syaiful (2003:104), “Metode bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial bagi siswa yang memerankannya”.

Abu (2007:109) memberikan pengertian metode bermain peran sebagai berikut:

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

Selanjutnya, menurut Roestiyah (2001:90), "Metode bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, di mana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis." Menurut Azzahra (2008:1) "Metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam satu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep". Dipertegas lagi oleh Oemar (2003:151) "Metode bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungannya antar insani." Selanjutnya, Nurasia (2008:1) mengemukakan bahwa:

- 1) Penerapan metode bermain peran meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi *reward*, menjadi motivator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi,
- 2) penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan apresiasi drama dan pengalaman ekspresif siswa, dalam hal peningkatan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, siswa memiliki keberanian bermain peran, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, etika bermain peran, memimpin diskusi, bekerja sama, tanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran,
- 3) penerapan model bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata sesudah penerapan metode bermain peran dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode yang digunakan dengan cara menjadikan siswa seolah-olah berada dalam suatu situasi nyata untuk

memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep-konsep, terutama hubungan sosial serta berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang diberikan.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang jelas dan terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Guruh (2008:10) mengatakan tujuan dari metode bermain peran adalah:

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

Sejalan dengan pendapat di atas Oemar (2003:151) mengemukakan tujuan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah:

1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, 2) Belajar melalui peniruan. Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari para pemain atau pemegang peran yang telah ditentukan, 4) Belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangi dalam penampilan berikutnya.

Melihat 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.

c. Kelebihan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri yang digunakan sebagai alasan dasar penggunaan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Abdul (2008:10) menyebutkan metode bermain peran sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu: “a) Mengembangkan kreatifitas siswa, b) memupuk kerjasama antar siswa, c) menumbuhkan bakat siswa dalam seni dan drama, d) memupuk keberanian berpendapat di dalam kelas, e) melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.”

Menurut Abu (2005:65), metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan,yaitu: “1) Melatih siswa untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, 2) Menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi hidup, 3) siswa dapat mengambil suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, 4) siswa dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.” Selanjutnya, Nurasia (2008:1) mengemukakan pendapat bahwa:

1) Penerapan metode bermain peran meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi *reward*, menjadi motivator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi, 2) penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan apresiasi drama dan pengalaman ekspresif siswa, dalam hal peningkatan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, siswa memiliki keberanian bermain peran, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, etika bermain peran, memimpin diskusi, bekerja sama, tanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran, 3) penerapan model bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata sesudah penerapan metode bermain peran dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Dari pendapat di atas dapat terlihat bahwa kelebihan metode bermain peran dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat memupuk kreatifitas, kerjasama diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat.

d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

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

1) Tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik, 2) Ceritakan kepada kelas 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.

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

1) Persiapan dan instruksi

- a) Guru memilih situasi/dilema bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya bagi siswa.
- b) Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.
- c) Guru memberi tahu 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.
- d) 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.

e) 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 (pemeran) 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 menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.

2) Tindakan dramatik dan diskusi

Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

- a) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- b) 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.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran adalah sebagai berikut: persiapan dan instruksi, pelaksanaan bermain peran, dan tindak lanjut berupa evaluasi bermain peran.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini merujuk dari pendapat Oemar (2008:215), yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi, serta 3) Evaluasi bermain peran. Langkah-langkah ini dipilih dengan alasan lebih mudah dipahami dan lebih mudah diterapkan di sekolah yang akan peneliti lakukan penelitian.

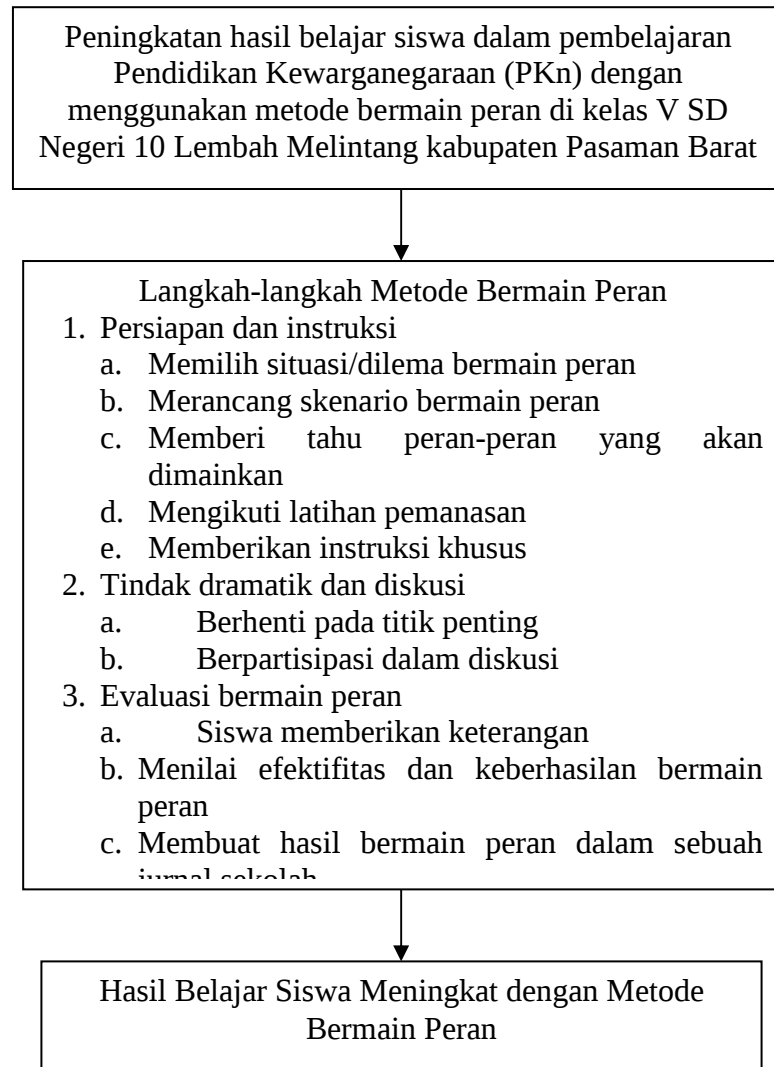
B. Kerangka Teori

Metode bermain peran adalah metode yang digunakan dengan cara menjadikan siswa seolah-olah berada dalam suatu situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep-konsep, terutama hubungan sosial serta berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang diberikan.

Penerapan metode bermain peran pada kelas V SDN 10 Lembah Melintang kecamatan Lembah Melintang tertuju pada materi kebebasan berorganisasi. Pembelajaran ini akan lebih dirasakan keberhasilannya apabila dapat diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu peran di depan kelas, mempunyai sikap jujur dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan.

Pelaksanaan metode bermain peran dilaksanakan dengan tiga langkah yang merujuk pada pendapat Oemar (2008:215), yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi, serta 3) Evaluasi bermain peran.

KERANGKA TEORI PENELITIAN



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

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari uraian data hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn kelas V SD yang telah disampaikan diatas, maka dapat disimpulkan:

1. Bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) PKn dengan metode bermain peran disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum. Rancangan pembelajaran ini disusun berdasarkan tahap-tahap penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu: a) Tahap persiapan, b) tahap pelaksanaan dan c) tahap tindak lanjut. Selain itu, bentuk penilaiannya juga menggunakan lembar observasi, sehingga jelas kegiatan yang dilakukan siswa dalam penggunaan metode bermain peran.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang terdapat dalam metode bermain peran. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran dapat dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi, serta 3) Evaluasi bermain peran. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum berhasil dengan baik karena kegiatan belajar kelompok belum melibatkan semua siswa secara aktif. Peneliti masih memberikan banyak bimbingan saat siswa melakukan kegiatan, dan siswa masih belum berani mengajukan pendapatnya. Untuk itu pembelajaran dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pada

siklus II sudah terlaksana dengan baik. Kegiatan pada masing-masing tahap sudah terlaksana. Sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher centered*, melainkan *student centered*.

3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran Pkn di kelas V sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian proses menggunakan lembar observasi dan hasil evaluasi pada akhir masing-masing siklus. Pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 7,1 untuk ranah kognitif, 7,8 untuk ranah afektif dan 6,4 untuk ranah psikomotor. Rata-rata kelas pada siklus II meningkat menjadi 8,0 untuk ranah kognitif, 8,5 untuk ranah afektif dan 7,9 untuk ranah psikomotor. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 10 Lembah Melintang Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.

Pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai dengan baik apabila rancangan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kurikulum dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di V SDN 10 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat terbukti dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Ssiswa ikut aktif dan kreatif sewaktu proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang diperoleh, dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nanti bermanfaat setelah peneliti turun ke lapangan kelak.
4. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abu Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aderuslana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar* (<http://aderuslana.workpress.com/2011/12/002/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar/>) (Online) Diakses tanggal 2 Desember 2011.
- Andreas. 2007. *Ruang Lingkup PKn*.
http://andries980blogspot.com/2011/10/10/ruang_lingkup.html (Online)
Diakses 10 Oktober 2011.
- Azis Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azzahra. 2008. <http://azzahra08.wordpress.com/2011/27/11/bermain-peran-metode-alternatif-atasi-rasa-takut/> (Online) Diakses tanggal 27 November 2011).
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- , 2008. *Kurikulum Sekolah Dasar Mata Pelajaran PKPS*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
- Fenfen.2009.<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110521170602AAQ5Pc2> (Online) Diakses tanggal 05 November 2011.
- Guruh.2008.http://pakguruonline.pendidikan.net/buku_tua_pakguru_dasar_kpdd_b12.html (Online) Diakses tanggal 06 November 2011.
- I.G.A.K Wardani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah PTK sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lukas S. Musianto. 2002. *Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian*.
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/man/article/viewFile/15628/15620> (Online) Diakses tanggal 26 Oktober 2011.

- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martinis, Yamin. 2008. *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Masnur Muslich. 2007. *KTSP: Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktaviyanto. 2008. *Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X*. <http://pkap.wordpress.com/2011/08/28> (Online) Diakses tanggal 28 Agustus 2011.
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Meterologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rustam Mundilarto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. http://klinikpembelajaran.com/booklet/penelitian_tindakan_kelas.pdf (Online) Diakses tanggal 5 November 2011.
- Suhardjono. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Bahari Djamarah. 2003. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduktf*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taufik Attamimi. 2002. *Penelitian dan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Gudang Ilmu.
- Tuti A. Werdiningsih. 2008. *Logika Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas IV SD Semester Genap*. Klaten: Viva Pakarindo.

