PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS V SD NO.52 KURANJI KECAMATAN KURANJI PADANG

SKRIPSI

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

OLEH :

HERMITA YUNUS
NIM. 90468

JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS V SD NO.52 KURANJI KECAMATAN KURANJI PADANG

Nama	**:**	**HERMITA YUNUS**
Nim	**:**	**90468**
Prog. Studi	**:**	**S1 PGSD**
Jurusan	**:**	**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas	**:**	**Ilmu Pendidikan**

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dra. Elma Alwi, M.Pd	**Dra. Reinita**
NIP. 195112251979032001	**NIP. 196306041988032002**

Mengetahui :
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP Padang

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 195912121987101001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul	**: Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas V SDN No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang**
Nama	**: HERMITA YUNUS**
Nim	**: 90468**
Prog. Studi	**: S1 PGSD**
Jurusan	**: Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas	**: Ilmu Pendidikan**

Padang, Februari 2011

Nama		**Tanda Tangan**
1. Ketua	**: Drs. Syafri Ahmad, M.Pd**	----------
2. Sekretaris	**: Drs. Muhammadi, M.Si**	----------
3. Penguji I	**: Drs. Mansur Lubis**	----------
4. Penguji II	**: Dra. Farida. S, M.Si**	----------
5. Penguji III	**: Dra. Kartini Nasution**	----------

ABSTRAK

HERMITA YUNUS, 2011 **Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas V SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang**

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa siswa dalam proses pembelajaran hanya pasif, guru dalam pembelajaran PKn pada umumnya hanya menggunakan metode konvensional, sehingga anak beranggapan bahwa pelajaran PKn hanya bersifat hafalan. Sedangkan yang dituntut dalam kompetensi adalah perilaku dan sikap. Penelitian secara umum bertujuan untuk penggunaan metode bermain peran pada siswa kelas V SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2010/ 2011 di SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang, dengan subjek penelitian berjumlah 24 orang, yang terdiri dari siswa laki-laki 14 orang dan perempuan 10 orang. Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan, dengan empat tahap yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pegamatan, dan tahap refleksi. Setiap akhir siklus diadakan tes akhir untuk melihat belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Subjek penelitin adalah siswa kelas V SDN 52 Kuranji Padang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan catatan lapangan. Instrumen penilaian berupa tes hasil belajar, dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn. Hal ini terlihat dari pencapaian hasil belajar siswa pada akhir tindakan. Dimana dari aspek kognitif hasil belajar siswa terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 5,25 pada siklus I menjadi 8,04 pada siklus II dari aspek prikomotor dan afektifnya siswa sudah berani mengeluarkan pendapat dan tampil di depan orang banyak. Dimana apsek untuk ranah psikomotor nilai rata-rata siswa meningkat dari 6,96 pada siklus I menjadi 7,63 pada siklus II.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb

Alhamdulillahirabbil'Alamin, puji dan syukur kehadirat Allah swt yang telah memebrikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Adapun judul dari skripsi ini adalah "**Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas V SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang".**

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak menemukan rintangan maupun hambatan. Tetapi akhirnya skripsi ini dapat disusun berkat adanya bimbingan dan bantuan serta motivasi dari semua pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku sekretaris Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
4. Ibu Dra. Reinita selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan motivasi serta meluangkan waktunya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

5. Bapak Drs. Mansur Lubis selaku kontributor I yang telah banyak memberi saran dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
6. Ibu Dra. Farida. S, M.Si selaku selaku kontributor II yang telah banyak memberi saran dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
7. Ibu Dra. Kartini Nasution selaku selaku kontributor III yang telah banyak memberi saran dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
8. Bapak dan ibu Pengajar pada jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
9. Bapak Syafriadi, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang.
10. Ibu Yenhelmi, S.Pd selaku wali kelas V sekolah SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang
11. Semua rekan-rekan mahasiswa S.1 PGSD yang telah memberikan bantuan dan masukan baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini
12. Buat Suami, dan anak-anak tercinta yang senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini

Penulis memanjatkan doa kepada Allah swt, semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan pengetahuan, meningkatkan kecerdasan dan menambah wawasan bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis, maka penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun sistematika penulisannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan pada masa-masa selanjutnya.

Akhirnya dengan disusunnya skripsi ini mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin yarabbal'alamin.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian 5

D. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan 7

1. Pengertian PKn 8

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan 8

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan 8

B. Hakikat Metode 10

1. Pengertian Metode 10

2. Pengertian Metode Bermain Peran 11

3. Kelebihan Metode Bermain Peran 11

4. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran 13

5. Penerapan Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn 15

6. Teknik-Teknik Pelaksanaan Bermain Peran 16

C. Kerangka Teori 17

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian 20
1. Tempat Penelitian 20
2. Subjek Penelitian 20
3. Waktu Penelitian 20
B. Rancangan Penelitian 21
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 21
2. Alur Penelitian 23
3. Prosedur Penelitian 25
C. Data dan Sumber Data 27
1. Data Penelitian 27
2. Sumber Data 28
D. Teknik Pengumpulan Data 29
E. Analisis Data 30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 34
1. Siklus I Pertemuan I..... 33
a. Perencanaan 34
b. Pelaksanaan 39
c. Pengamatan 47
d. Refleksi 54
2. Siklus I Pertemuan II 56
a. Perencanaan 56
b. Pelaksanaan 68
c. Pengamatan 47
d. Refleksi 75
3. Siklus II Pertemuan I 77
a. Perencanaan 77
b. Pelaksanaan 78

c. Pengamatan 86
d. Refleksi 93
4. Siklus II Pertemuan II 94
a. Perencanaan 94
b. Pelaksanaan 98
c. Pengamatan 106
d. Refleksi 113
B. Pembahasan 113
1. Pembahasan Siklus I 115
2. Pembahasan Siklus II 119

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 118
B. Saran 119

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori Penelitian 18

Gambar 2. Alur Penelitian Tindakan 23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	125
Lampiran 2	Instrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pkn Siklus I Pertemuan I.....	130
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan I Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek guru)	131
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan I Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek siswa)	135
Lampiran 5	Evaluasi Siklus I Pertemuan I	139
Lampiran 6	Format Penilaian Proses Siswa Siklus I Pertemuan I	140
Lampiran 7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	142
Lampiran 8	Instrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pkn Siklus I Pertemuan II	130
Lampiran 9	Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan II Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek guru)	148
Lampiran 10	Lembar Pengamatan Siklus I Pertemuan II Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek siswa)	152
Lampiran 11	Evaluasi Siklus I Pertemuan II.....	156
Lampiran 12	Format Penilaian Proses Siswa Siklus I Pertemuan II	157
Lampiran 13	Penilaian Tes Akhir Siklus I	159
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	160
Lampiran 15	Instrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pkn Siklus II Pertemuan I	165
Lampiran 16	Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan I Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek guru)	166

Lampiran 17	Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan I Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek siswa)	170
Lampiran 18	Evaluasi Siklus II Pertemuan I.....	174
Lampiran 19	Format Penilaian Proses Siswa Siklus II Pertemuan I	175
Lampiran 20	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II ...	177
Lampiran 21	Instrumen Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pkn Siklus II Pertemuan II.....	182
Lampiran 22	Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan II Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek guru)	183
Lampiran 23	Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan II Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn (dari Aspek siswa)	187
Lampiran 24	Evaluasi Siklus II Pertemuan II	191
Lampiran 25	Format Penilaian Proses Siswa Siklus II Pertemuan II	157
Lampiran 26	Penilaian Hasil Tes Kahir Siklus II	194
Lampiran 27	Teks Skenario	195
Lampiran 28	Surat Keterangan dari Kepala Sekolah	197

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai ke Perguruan Tinggi.

Pembelajaran PKn bertujuan dapat meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara, dan meningkatkan kualitas dirinya sebagai manusia.

Pendidikan PKn merupakan proses sistematika untuk meningkatkan martabat manusia secara holistic yang memungkinkan potensi diri (Afektif, Kognitif, Psikomotor) berkembang secara optimal. Secara mendasar pada pembelajaran PKn mencakup tiga ranah yaitu : Afektif, Kognitif, dan Psikomotor.

Menurut Abdul (1997:3) bahwa pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh Warga Negara Indonesia.

Untuk mencapai pendidikan seperti yang diuraikan di atas, perlu diciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Kegiatan belajar bermakna adalah kegiatan yang berarti bagi siswa dalam kehidupannya. Menurut Moedjiono (2006:176) kegiatan belajar di sekolah dapat dibedakan menjadi empat hal yang berkenan dengan :

> (1) belajar yang kognitif seperti memperoleh pengetahuan, (2) belajar yang afektif seperti belajar tentang perasaan, nilai-nilai dan emosi, (3) belajar yang berkenaan dengan isi ajaran, serperti yang ditentukan dalam silabus semacam pokok-pokok bahasan, dan (4) belajar yang berkenaan dengan proses, seperti bagaimana hasil dapat diperoleh.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal perlu diciptakan proses pembelajaran yang tepat, diantaranya dalam pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn yaitu suatu hasil belajar atau proses mengajar dan belajar dimana ada dua subyek yang terlibat didalamnya yaitu guru dan siswa yang mempelajari nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan leluhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa. Pembelajaran PKn juga bertujuan untuk menjadikan warga negara yang tepat dapat berpikir kritis, aktif, kreatif dan bertanggung jawab serta memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas tergantung kepada kemampuan dalam mengarahkan hasil belajar sesuai dengan peranan pembelajaran yang telah dirancang. Untuk melaksanakan pembelajaran tersebut diperlukan urutan proses pembelajaran yang diupayakan dalam menyampaikan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD No. 52 Kuranji dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dalam penyampaiannya ditemukan; 1) Guru sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, 2) Guru menyampaikan pelajaran kepada siswa secara klasikal, 3) Guru kurang melibatkan siswa untuk belajar lebih mandiri dalam kelompok, 4) Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berintegrasi dengan sesama teman kelompoknya, 5) Pada pembelajaran siswa hanya menjadi objek sehingga kurang mendorong potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang, 6) Pembelajaran sering berlangsung satu arah, 7) Guru kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Jika kondisi ini dibiarkan berlarut-larut, maka akan berdampak kepada siswa diantaranya: 1) kurang dapat mengeluarkan pendapat, 2) kurang bersemangat dalam belajar, 3) mengurangi hal yang bersifat abstrak, 4) pelaksanaan kurang memadai, 5) hasil belajar rendah.

Agar terwujudnya tujuan pembelajaran PKn maka guru perlu menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Lebih lanjut menurut Sudjana (1989:76) “Metode Pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan interaksi dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Menurut Suryosubroto (1997:43) “Kemampuan guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan dapat menciptakan proses pembelajaran yang baik sehingga dapat meningkatkan

hasil belajar". Untuk itu salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn adalah metode bermain peran.

Menurut Oemar (2005:195) "Bermain peran adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan". Adanya keterlibatan yang lebih banyak dari siswa dalam pembelajaran akan membuat suasana dan kegairahan belajar akan menjadi lebih baik dan menyenangkan.

Keuntungan metode bermain peran menurut Sudjana (2008: 91) adalah; 1) Menciptakan kegairahan siswa untuk belajar, 2) Memupuk daya cipta siswa, 3) Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan siswa di depan banyak orang, 4) Siswa dapat menyalurkan perasaan yang terpendam, 5) Dapat dijadikan bekal bagi kehidupan dimasyarakat, 6) Mengurangi hal-hal yang bersifat abstrak dengan menampilkan kegiatan nyata.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka dalam mata pelajaran PKn salah satu metode pelajaran yang tepat adalah metode bermain peran, karena materi PKn ini sangat dituntut pemahaman dan aplikasinya dalam bentuk perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran PKn dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SD NO. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi permasalahan secara umum adalah : Bagaimana penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan proses belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang ?.

Rumusan masalah lebih khususnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan secara umum dari penelitian ini adalah "Mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan proses pembelajaran PKn di Kelas V SDN 52 Kuranji. Tujuan lebih khusus pada penelitian ini adalah mendeskripsikan :

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang
3. Hasil pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran di kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti, menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam menggunakan metode bermain peran.
2. Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran PKn di Kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang
3. Bagi Guru, untuk meningkatkan pemahaman dalam penggunaan metode bermain peran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran PKn di Kelas V SD No. 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian PKn

Menurut Depdiknas (2006:271) "Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945".

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah kependidikan yang mampu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh Aziz Wahap, dkk (2005:15), bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang semua itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan mengarah pada pembentukan warganegara yang mampu memahami dan melaksanakan kewajiban berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan juga terdapat dalam KTSP (2006: 271) sebagai berikut :

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

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa PKn SD adalah untuk menjadikan warga negara yang tepat dapat berfikir kritis, aktif, kreatif, dan bertanggung jawab serta memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam KTSP (2006 : 271) dikemukakan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan, adalah :

1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.

2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan Internasional.
3) Hak azazi manusia meliputi, hak dan kewajiban hak, hak dan kewajiban anggota warga masyarakat, instrument nasional dan international HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4) Kebutuhan warga negara meliputi : hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, partisipasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5) Konstitusi negara meliputi : proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar dan konstitusi
6) Konstitusi politik meliputi : pemerintah desa, kecamatan, pemerintah daerah, ekonomi, pemerintah pusat, demokrasi, sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani dan sistem pemerintahan pers dalam masyarakat demokrasi.
7) Pancasila meliputi : kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dalam ideologi terbuka

8) Globalisasi meliputi : globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

B. Hakikat Metode

1. Pengertian Metode

Menurut Abdul (2005:11) "Metode adalah kiat mendidik artinya tidak ada rumusan atau pola dasar yang tetap dan sama bagi setiap guru. Jadi setiap guru dapat menerapkan metode yang berbeda untuk suatu pokok bahasan yang sama". Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu "metha" dan "hodas". Metha berarti melalui atau melewati dan hodas berarti jabun atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu.

Nana Sudjana (2005:76) menjelaskan "Metode mengajar ialah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran".

Sagala (2008) Metode Pembelajaran adalah "Cara yang digunakan guru/siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi". Pada proses pembelajaran metode yang bisa digunakan banyak sekali ragamnya. Sebagai guru hendaknya dapat menggunakan metode yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode mengajar bertujuan untuk membina hubungan yang baik dengan siswanya

agar pelajaran menyenangkan bagi siswa dan apa yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa.

2. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Roestiyah (2008:78) bermain peran adalah "Metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan situasi dengan bermain sandiwara". Kemudian Nana Sudjana (2005:104) menjelaskan bermain peran adalah "metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dimana siswa yang menerangkannya".

Moedjiono (2006:81) menyatakan bermain peran adalah :

> Memainkan peranan dari peranan-peranan yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan kejadian dimasa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat dipercaya atau menghayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara yang dilakukan siswa dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para siswa untuk memerankannya (mendramatisasi).

3. Kelebihan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan mempunyai kelebihan, demikian juga metode bermain peran. Moedjiono (2008:162) menjelaskan kelebihan metode bermain peran, adalah :

1) Menciptakan kegairahan siswa untuk belajar. 2) Memupuk daya cipta siswa. 3) Memupuk keberanian dan kemampuan penampilan siswa di depan banyak orang. 4) Siswa mendapat kesempatan untuk menyalurkan perasaan yang terpendam sehingga mendapat keputusan kesegaran setara kesehatan jiwa. 5) Dapat dijadikan bekal bagi kehidupan di masyarakat. 6) Mengurangi hal-hal yang bersifat abstrak dengan menampilkan kegiatan yang nyata. 7) Dapat ditemukan bakat-bakat baru berperan dan berakting

Menurut Roestiyah N.K (2001:22) metode bermain peran merupakan "pengajaran modern yang telah banyak dilaksanakan, sehingga bisa berperan seperti orang-orang atau dalam keadaan yang dikehendaki". Dalam penelitian ini peneliti tertarik menggunakan metode ini karena :

1) Menyenangkan siswa
2) Menggalakkan guru untuk mengembangkan kreatifitas siswa
3) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya
4) Mengurangi hal-hal yang verbalitas atau abstrak
5) Tidak memerlukan pengarah yang pelik dan mendalam
6) Menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong royongan serta kekeluargaan yang sehat
7) Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban / kurang cakap
8) Menumbuhkan cara berfikir yang kritis
9) Memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

Dari beberapa pendapat ahli diatas tentang kelebihan metode bermain peran, maka dapat disimpulkan kelebihan metode bermain peran adalah : a) Pengalaman yang diperoleh melalui metode bermain peran selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan yang dilapangan. b) Pengelolaan yang baik, metode bermain peran sering digunakan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. c) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan bermain peran dapat berkurang. D) Menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri.

Di dalam pelaksanaannya metode bermain peran dijalankan menurut tafsiran pelaku secara spontan berdasarkan pengalaman pelaku masing-masing. Kemampuan pemahaman guru dalam menguasai metode bermain peran harus ditingkatkan, sehingga peranannya dapat sesuai dengan tujuan proses pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Langkah-Langkah Metode bermain Peran

Agar metode bermain peran dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan langkah-langkah yang tepat dalam pelaksanaannya, Nana Sudjana (2008: 90-91) menjelaskan langkah-langkah yang ditempuh adalah :

1) Guru menentukan topik dan tujuan bermain peran (akan lebih baik jika dipilih bersama siswa)
2) Guru memberi gambaran garis besar situasi yang akan bermain peran
3) Guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, materi dan alat yang diperlukan

4) Guru memilih pemain (pemegang) peranan
5) Guru memberi penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan
6) Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkenaan dengan bermian peran
7) Guru memberi kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri
8) Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan bermain peran
9) Siswa melaksanakan bermain peran, guru mengawai, memberi saran untuk kelancaran bermain peran
10) Siswa secara berkelompok mendiskusikan hal bermain peran
11) Siswa membuat kesimpulan hasil bermain peran

Roestiyah (2008;91-92) menjelaskan langkah-langkah bermain peran adalah :

> a.Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode bermain peran. b.Guru harus memilih masalah yang tepat, sehingga menarik minat anak.c.Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama d.Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, sehingga ditanggapi, tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk peranan itu. e.Siswa yang tidak aktif harus menjadi penonton yang aktif, mereka harus bisa memberi saran dan kritikan pada apa yang dilakukan setelah bermain peran tersebut. f.Bisa siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dan dialog. g. Setelah bermain peran dalam situasi klimaks maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum.

Selanjutnya Depdikbud (1997:75) juga mengemukakan langkah-langkah bermain peran adalah : "1) Menentukan topik permasalahan yang diwujudkan dalam cerita / ceramah, 2) Guru menguraikan isi cerita dan sikap masing-masing tokoh serta kemungkinan pemecahan masalahnya, 3) Pelaksanaan, 4) Penilaian " Adanya langkah-langkah bermain peran tersebut pada tujuan pembelajaran dan dapat terstruktur sehingga tidak banyak membuang waktu dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan metode bermain keaktifan dan penguasaan siswa tentang karakter yang diperankan harus sangat dipahami. Sehingga maksud cerita dan apresiasi tokoh yang diperankan siswa dapat ditangkap dengan baik oleh siswa yang lainnya.

5. Teknik-Teknik Pelaksanaan Bermain Peran

Agar metode bermain peran dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan teknik-teknik pelaksanaan bermain peran, Subana dan Sunarti (2008: 110) menjelaskan teknik-teknik yang akan dilakukan adalah :

1) Tahap persiapan
   a. Menentukan hasil belajar yang diharapkan atau tujuan yang hendak dicapai
   b. Menentukan banyaknya siswa yang akan terlibat dalam penampilan serta pengetahuan yang telah mereka nilai
   c. Menyusun deskripsi peristiwa yang akan bermain peran, meliputi :
      1. Suasana tempat dan beserta fisik
      2. Para pelaku dan perannya

3. Pembatasan bagi para pelaku
4. Suasana mental yang diharapkan
5. Interaksi antarpelaku

d. Menyusun petunjuk bagi para pelaku secara tertulis
e. Identifikasi hasil yang mungkin diperoleh oleh para pelaku
f. Menyusun profil peran yang akan ditampilkan
g. Menyusun urutan penampilan yang akan ditampilkan
h. Merancang cara yang akan digunakan
i. Menyusun garis penilaian

2) Tahap pelaksanaan di kelas

a. Penugasan kepada beberapa siswa/ pelaku
b. Penampilan sesuai dengan masing-masing peran
c. Kelas mengawai sambil menghayati jalannya bermain peran
d. Kontrol terhadap aktivitas dan kesungguhan para pelaku

C. Kerangka teori

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam pembelajaran PKn. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn dapat memupuk keberanian siswa didepan orang banyak. Dalam metode ini diharapkan siswa dapat bekerjasama dalam kelompok menyiapkan diri.

Dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas V. Dalam pembelajaran PKn metode bermain

peran mempunyai langkah-langkah menurut Nana Sudjana (2008: 90-91), sebagai berikut :

1. Guru menentukan topik dan tujuan bermain peran (akan lebih baik jika dipilih bersama siswa)
2. Guru memberi gambaran garis besar situasi yang akan bermain peran
3. Guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, materi dan alat yang diperlukan
4. Guru memilih pemain (pemegang) peranan
5. Guru memberi penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan
6. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkenaan dengan bermian peran
7. Guru memberi kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri
8. Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan bermain peran
9. Siswa melaksanakan bermain peran, guru mengawai, memberi saran untuk kelancaran bermain peran
10. Siswa secara berkelompok mendiskusikan hal bermain peran
11. Siswa membuat kesimpulan hasil bermain peran

Berdasarkan penjelasan diatas kerangka teori dapat digambarkan dengan bagan seperti dibawah ini :

KERANGKA TEORI PENELITIAN

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS V SD NO.52 KURANJI KECAMATAN KURANJI PADANG

Langkah-Langkah Metode Bermain Peran :

1. Guru menentukan topik dan tujuan bermain peran (akan lebih baik jika dipilih bersama siswa)
2. Guru memberi gambaran garis besar situasi yang akan bermain peran
3. Guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, materi dan alat yang diperlukan
4. Guru memilih pemain (pemegang) peranan
5. Guru memberi penjelasan kepada kelompok dan pemain peranan tentang hal-hal yang harus dilakukan
6. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang berkenaan dengan bermian peran
7. Guru memberi kesempatan kepada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri
8. Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan bermain peran
9. Siswa melaksanakan bermain peran, guru mengawasi, memberi saran untuk kelancaran bermain peran
10. Siswa secara berkelompok mendiskusikan hal bermain peran bermain peran
11. Siswa membuat kesimpulan hasil bermain peran

Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn di SDN 52 Kuranji Kota Padang.

A. Kesimpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk peningkatan pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran dapat disimpulkan berikut ini:

1. Perencanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran berdasarkan pada langkah-langkah metode bermain peran yang terdiri dari sebelas langkah. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran dibagi atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
2. Pelaksanaan pembelajaran dibuat kolaborasi antara peneliti dan guru kelas V SDN 52 Kuranji Padang. Rencana pembelajaran disusun berdasarkan KTSP SD 2006, PKn kelas V Sekolah dasar yang terdiri dari kompetensi dasar, indikator, materi, langkah-langkah pembelajaran, media dan sumber, metode, dan penilaian. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 25 November 2010 mulai, pembelajaran untuk siklus I berlangsung selama 3 jam pelajaran dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis,

2 Desember 2010. Penilaian dilakukan dengan penilaian hasil dan penilaian proses, penilaian hasil dengan memberikan soal berupa pilihan ganda sedangkan penilaian proses dengan memberikan tanda ceklis atau karakteristik penilaian.

3. Hasil belajar PKn siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I Pertemuan I yakni 5,25 dan Siklus I pertemuan II yakni 6,17 dan mengalami peningkatan siklus II Pertemuan I yakni 7,66 dan siklus II pertemuan II yakni 8,04. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 05 Kuranji Kecamatan Kuranji Padang.

B. Saran

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

1. Untuk guru, agar dapat membuat perencanaan dan melaksanakan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan dan dapat melaksanakan rancangan pembelajaran PKn selalu berpedoman pada KTSP sedangkan dalam memilih model pembelajaran diharapkan menggunakan model pembelajaran langsung
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk memotivasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode

di sekolah salah satunya adalah metode bermain peran dan memantau proses pelaksanaannya secara kontiniu.

3. Untuk sekolah, hendaknya melengkapi sarana dan prasarana dengan menyediakan media pembelajaran yang memadai sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran
4. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasannya.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Aziz Wahap. 2005, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Guru,* Jakarta, Depag RI

Depdiknas, 2008, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006/ 2008.* Jakarta. Depdiknas Irjen Mendikdasmen

---------- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta. Depdiknas

Djamarah, S.B (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif.* Rineka Cipta : Jakarta

Dimyati dan Mudijiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* Rineka Cipta : Jakarta

IKIP. 1993. *Team Pembina Mata Kuliah dan Didaktik Metode/ Kurikulum.* Surabaya

Kemmis, S & Me Taggart, R. 1998. The Action Research Planner. Third Edition

KTSP. 2008. *Panduan Mata pelajaran PKn.* Depdikbud : Jakarta

Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan : Sebuah Panduan Praktis.* Bandung : Remaja Rosdakarya

Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran.* Bandung : Sinar Baru Albesindo

Oemar hamalik. 2005. *Proses Pembelajaran.* Bumi Aksara : Bandung

Purwanto. 1996. *Psikologi Pendidikan.* Bandung : Remaja Rosdakarya

Ritawati Mahyuddin. 2003. *Diktat Pembelajaran Bahasa dan sastra di Kelas-Kelas Tinggi Sekolah Dasar.* Padang : PGSD UNP

Roestiyah. 2001. *Strategi pembelajaran.* Jakarta : Rineka Cipta

Syaiful Sagala. 2004. *Konsep dan makna Pembelajaran.* Bandung : Alfa Beta

Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Bumi Aksara

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional 2003. Jakarta : Sinar Grafika

Usman Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya