

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN
PKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN 52 KURANJI KECAMATAN KURANJI
KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



OLEH :

**JAMANUS
NIM. 09566**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

**PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI
PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN
PKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN 52 KURANJI KECAMATAN KURANJI KOTA PADANG**

NAMA : JAMANUS
NIM : 09566
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Padang, Agustus 2011
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Nur Asma, M.Pd
Nip. 19560605 198103 2 002

Drs. Arwin
Nip. 19620331 198703 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

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

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 pada Pembelajaran
PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN
52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang

Nama : JAMANUS

Nim : 09566

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Nama

Tanda Tangan

- | | | |
|----------------|-----------------------|-------|
| 1. Ketua | : Dra. Nur Asma, M.Pd | |
| 2. Sekretaris | : Drs. Arwin | |
| 3. Penguji I | : Drs. Zuardi, M.Si | |
| 4. Penguji II | : Drs. Mansur Lubis | |
| 5. Penguji III | : Dra. Mayarnimar | |

Persembahkanku

Kendatipun harapan itu dapat kugapai dikala usiaku muda lagi, aku selalu bertekad tuk meraihnya. Selembar harapan itu kini terkabul Terima kasih Tuhanku, engkau telah buktikan keagunganmu dan kebesaranmu padaku, berbagai dilemma dan kesulitan membenteng, terkadang kulalui dengan kepedihan dan linangan air mata, tapi Engkau telah mudahkan semuanya.

Melalui ungkapan ini ya Tuhan Sampaikan do'a ku untuk Ayahku Sakun yang telah Engkau Panggil, semoga amal ibadahnya semasa hidup dapat membukakan pintu surgamu ya Allah Selanjutnya rasa hormatku pada Ibunda tersayang Dinar, usia tidak menghalangi kemauan yang baja, meskipun tertatih semangat bunda tetap membara. Terima kasih atas jasa bunda selama mendidikku, semua bunda jalani sendiri dengan berbagai realitanya. Kudo'akan bunda tetap sehat dan selalu kuat tuk menjalani ibadah kepada Allah SWT, Amin .. !!

Terima kasih juga kepada kakak-kakakku Kaminis, Asni, Wal Asri yang telah mendorong semangatku dalam penyelesaian skripsiku, mudah-mudahan Tuhan akan membalasnya kelak.

Untuk istriku yang tercinta Netti Herawati.... Terima kasih ku ucapkan atas segala daya dan upayamu dalam mendorong semangatku, tak ada keluh kesahmu itulah semangatku.

Kepada anak-anak yang papa sayangi Zimmy Andika Putra, Nadira Guslihutri, Retno Sutrawati, Refondra Ihsan, bila anak papa dapat membaca makna dibalik realita sebuah cita-cita, tak seorangpun yang mau menyiaikan waktu dan kesempatan tuk meraihnya. Filosofi papa "tuntutlah ilmu itu sampai ke liang kubur". Selagi muda dan mampu, jangan buang kesempatan, Ingat ! Penyesalan tak pernah datang diawal tapi selalu diakhir dari sebuah kenyataan.

Terima kasih yang tak terhingga kepada dosen pembimbing, Ibu Dra. Nur Asma, M.Pd dan Bapak Drs. Arwin yang sangat berjasa sekali dalam membimbing dan memberikan arahan untuk penyelesaian skripsi ini. Tanpa bantuan dari Ibu dan Bapak saya yakin skripsi ini tak akan terselesaikan. Tidak lupa kepada semua

Dosen Staf Pengajar PGSD, terima kasih kuucapkan, semoga ilmu yang Ibu dan Bapak berikan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat bagiku dan Tuhanlah yang akan membalasnya kelak.

Terakhir kepada semua rekan-rekan seperjuangan terima kasih atas saran dan motivasi selama ini bila canda dan tawa tidak pada tempatnya, bila salah berucap, mohon dimaafkan mari kita lanjutkan perjuangan mudah-mudahan Allah akan meridhoi dengan apa yang telah kita raih Amin Yarobbal Alamin

ABSTRAK

Jamanus : Penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti mengajar di kelas IV SD Negeri 52 Kuranji, pembelajaran PKn masih didominasi oleh guru, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa terlihat tidak aktif dan tidak bersemangat dalam belajar. Hal ini juga menyebabkan siswa kesulitan untuk menjawab pertanyaan sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Untuk dapat meningkatkan dan menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji, Kec. Kuranji Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam peningkatan hasil belajar PKn di kelas IV SDN 52 Kuranji Kec. Kuranji Padang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian tindakan kelas yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penilaian berupa informasi tentang proses dan data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan, hasil tes, dan diskusi. Sumber data adalah proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 52 Kuranji dengan jumlah siswa 30 orang.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah pada siklus I kualifikasi keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran adalah kurang kemudian pada siklus II meningkat menjadi berkualifikasi sangat baik. Rata-rata kelas hasil belajar siswa pada siklus I adalah 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 87. Dengan demikian terbukti bahwa penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 52 Kuranji Padang dapat meningkatkan hasil belajar siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat, nikmat, petunjuk serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun permasalahan yang dibahas pada skripsi ini dengan judul “ **Penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang**”. Kemudian shalawat beriring salam penulis mohonkan kepada Allah SWT, agar senantiasa disampaikan kepada nabi Muhammad SAW. Yang telah berhasil mengemban misinya guna menegakkan demi mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sebagai manusia biasa penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih semoga apa yang penulis terima dalam penyelesaian skripsi ini menjadi amal baik dan diberi pahala oleh Allah SWT. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah ikut membantu secara langsung maupun tidak langsung. Dari berbagai pihak, berikut beberapa nama penulis sebutkan :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra. Nurasma, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs.Arwin selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs Zuardi, M.Si sebagai penguji I

5. Bapak DrsMansur Lubis, sebagai penguji II
6. Ibu Dra. Mayarnimar, sebagai penguji III
7. Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd., selaku ketua UPP III PGSD FIP
8. Istri tercinta dan anak-anakku tersayang yang selalu setia memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
9. Kepada kedua orang tua penulis dan semua famili yang telah memberikan dorongan, nasehat dan doa
10. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala di sisi Allah SWT.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis mengharapkan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi yang penulis susun ini.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi yang penulis susun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang. Amin ya Rabbal'amin.

Padang, Juni 2011
Penulis

Jamanus

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Metode Bermain Peran	8
2. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	14
c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	16
3. Hasil Belajar	17
B. Kerangka Teori.....	19

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	20
1. Tempat Penelitian	20
2. Subjek Penelitian	20
3. Waktu Penelitian	20
B. Rancangan Penelitian	20
1. Pendekatan Penelitian.....	20
2. Alur Penelitian	21
3. Prosedur Penelitian	23
C. Data dan Sumber Data.....	26
1. Data Penelitian.....	26
2. Sumber Data	26
D. Instrumen Data	27
E. Analisis Data.....	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	31
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	31
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	69
B. Pembahasan	94
1. Pembahasan Siklus I	94
2. Pembahasan Siklus II	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	105

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Hasil belajar PKn Siswa kelas V Tahun Pelajaran 2009/2010	4
4.1 Hasil belajar siswa ranah Kognitif, afektif dan psikomotor siklus I pertemuan 1	48
4.2 Hasil belajar siswa ranah Kognitif, afektif dan psikomotor siklus I pertemuan 2	66
4.3 Hasil belajar siswa ranah Kognitif, afektif dan psikomotor siklus II pertemuan 1	79
4.4 Hasil belajar siswa ranah Kognitif, afektif dan psikomotor siklus II pertemuan 2	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	RPP Siklus I pertemuan 1	196
2	Penilaian Kognitif Siklus I pertemuan 1	112
3	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Guru siklus I pertemuan 1	114
4	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Siswa siklus I pertemuan 1	117
5	RPP Siklus I pertemuan 2	120
6	Penilaian Kognitif Siklus I pertemuan 2	126
7	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Guru siklus II pertemuan 1	128
8	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Siswa siklus II pertemuan 1	131
9	RPP Siklus II pertemuan 1	134
10	Penilaian Kognitif Siklus 2 pertemuan 1	140
11	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Guru siklus II pertemuan 1	143
12	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Siswa siklus II pertemuan 1	146
13	RPP Siklus II pertemuan 1	149
14	Penilaian Kognitif Siklus II pertemuan 1	155
15	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Guru siklus II pertemuan 2	157
16	Lembar Observasi Peningkatan Hasil Belajar PKn dengan Media Bermain Peran Kelas IV SDN 52 Kuranji aspek Siswa siklus II pertemuan 2	160
17	Hasil Tes siklus I pertemuan 1	163
18	Hasil Tes siklus I pertemuan 2	164
19	Hasil Tes siklus II pertemuan 1	165
20	Hasil Tes siklus II pertemuan 2	166
21	Lembar Penilaian Afektif siklus I pertemuan 1	167
22	Lembar Penilaian Afektif siklus I pertemuan 2	168
23	Lembar Penilaian Afektif siklus II pertemuan 1	169
24	Lembar Penilaian Afektif siklus II pertemuan 2	170
25	Lembar Penilaian Psikomotor siklus I pertemuan 1	172
26	Lembar Penilaian Psikomotor siklus I pertemuan 2	173
27	Lembar Penilaian Psikomotor siklus II pertemuan 1	174
28	Lembar Penilaian Psikomotor siklus II pertemuan 2	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsung proses pembelajaran. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Tujuan mata pelajaran PKn di dalam Depdiknas (2006:271) agar siswa dapat:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan 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.

Dengan tujuan pembelajaran PKn tersebut diharapkan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan harus lebih meningkat. Hal itu dapat dilakukan dengan meningkatkan kemampuan menguasai metode pembelajaran oleh guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa baik keberhasilan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penggunaan berbagai metode harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran,

karakter/kualifikasi butiran materi pelajaran, situasi dan lingkungan belajar siswa, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa.

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

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta prilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metoda bermain peran. Dengan metoda bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa "metoda bermain peran adalah metoda yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut dapat terlihat

bahwa dengan metoda bermain peran dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

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

Berdasarkan pengalaman penulis di kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam mata pelajaran PKn. Penggunaan metode ceramah mengakibatkan siswa kurang aktif dan banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Guru tidak melatih siswa untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa pada semester II tahun ajaran 2009/2010 adalah 6,3 sedangkan KKM untuk mata pelajaran PKn adalah 6,5.

Berikut adalah tabel hasil belajar PKn siswa kelas IV tahun 2009/2010 :

No.	Nama Siswa	Nilai	Persentase
1	HB	60	60%
2	RP	70	70%
3	W	70	70%
4	KH	56	56%
5	UT	40	40%
6	RF	60	60%
7	ZA	65	65%
8	AI	60	60%
9	RW	70	70%
10	FH	70	70%
11	AR	56	56%
12	KP	70	70%
13	AR	70	70%
14	BC	65	65%
15	FA	70	70%
16	RH	60	60%
17	DP	65	65%
18	WA	70	70%
19	AZ	60	60%
20	AP	50	50%
21	R	70	70%
22	MN	60	60%
23	NDL	70	70%
24	EP	50	50%
25	NF	65	65%
26	KH	70	70%
27	UTI	60	60%
28	FH	65	65%
29	PP	70	70%
30	ANDK	60	60%
Jumlah		1897	
Rata-rata		63,23	
Persentase		63,23%	

Melihat fenomena di atas guru sebagai fasilitator harus berupaya keras mengatasinya, salah satunya dengan menggunakan metoda bermain peran dalam pembelajaran PKn karena dengan metoda bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah metode bermain peran. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Penggunaan Metoda Bermain Peran pada Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang”**

B. Rumusan Masalah

Untuk lebih terarahnya apa yang telah penulis kemukakan di atas, maka secara umum penulis akan memberikan rumusan masalah, yaitu “Bagaimana penggunaan metoda bermain peran pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang?”

Permasalahan tersebut akan dibahas lagi secara khusus mengenai:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran penggunaan metoda bermain peran pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan penggunaan metoda bermain peran pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam peningkatan hasil pembelajaran PKn di kelas IV SD. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran penggunaan metoda bermain peran pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang.
2. Pelaksanaan penggunaan metoda bermain peran pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji Kota Padang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, peneliti dan siswa sebagai berikut:

1. Bagi guru, penerapan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran, dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dalam

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Guru diharapkan mampu untuk menggunakan metode bermain peran dalam rangka memberi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi peneliti, penerapan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran, dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat dijadikan pembandingan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan metode pembelajaran lainnya.
3. Bagi Siswa, untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Roestiyah (1989:78) bermain peran adalah “metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan situasi dengan bermain sandiwara”. Kemudian menurut Nana Syaodih. S (2003:104) bermain peran adalah “metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dimana siswa yang memerankannya”. Dan menurut Moedjiono dan Dimiyati (1991:81) 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 mengkhayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku yang menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para murid untuk memerankannya (mendramatisasi). Metode bermain peran (*role playing*) dikenal juga dengan metode sosiodrama, kedua metode ini sering diartikan sama. Metode bermain peran dengan sosiodrama memiliki perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya. Metode sosiodrama tidak menekankan pada

keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial.

b. Kelebihan Metode Bermain Peran

Setiap metode memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan metode bermain peran. Adapun kelebihan metode bermain peran menurut Syaiful (2002:101) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan melatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik.

Dari beberapa poin diatas yang merupakan kelebihan dari metode bermain peran dapat diketahui bahwa metode bermain peran sangatlah baik untuk diterapkan untuk perkembangan siswa, baik cara berpikirnya, bakat, mental, maupun kehidupan sosialnya.

Dari beberapa poin tersebut dapat pula kita ketahui bahwa meskipun metode bermain peran tersebut baik untuk dilaksanakan, namun memiliki kelemahan dalam pelaksanaannya, yaitu susah untuk menerapkan metode tersebut yang dikarenakan oleh faktor lingkungan kelas, waktu yang digunakan dan faktor minat dari siswa itu sendiri.

Metode bermain peran ini sangat menarik banyak perhatian siswa SD sebagai suatu pembelajaran, didalamnya dapat melibatkan aspek-aspek kognitif (*problem solving* atau pemecahan masalah) dan efektif (sikap nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan dan mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati dan sebagainya., atas dasar tokoh yang mereka perankan. (Djodjo Suradisastra, 1991:95).

c. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Tujuan merupakan hal-hal yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan tertentu, yang dalam hal ini adalah penggunaan metode bermain peran.

Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful (2002:100) adalah sebagai berikut: “a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, d) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Dari beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut sangat baik untuk perkembangan jiwa sosialnya. Bagaimana ia bergaul dan menghargai teman, bagaimana ia beraktifitas dalam kelompok, bagaimana ia dapat berpikir kreatif dan mengambil keputusan pada saat dihadapkan pada situasi yang tiba-tiba.

d. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Dalam melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Menurut Roestiyah NK (2001:91) langkah-langkah metode bermain peran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode ini bahwa dengan metode bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa lain jadi penonton dengan tugas-tugas lain pula.
- b. Guru memilih masalah yang *urgen* atau mendesak yang membutuhkan pemecahan segera, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 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, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak, ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.

- e. Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah bermain peran selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- h. Setelah bermain peran itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran dapat pula dihentikan apabila sedang menemui jalan buntu.
- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab

2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Somatri (dalam Azis 1999:14) istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik

agar menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Senada dengan pendapat di atas juga dipertegas oleh Seminar Nasional pengajaran dan pendidikan *Civics (civics education:2007)* “PKn adalah sebagai program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria dan ukuran, ketentuan-ketentuan pembukaan UUD 1945.

Pendapat di atas dipertegas dalam Depdiknas (2006:271) pembelajaran 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.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar diharapkan dapat

mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Depdiknas (2004:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “(1) sistem social bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) prilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan (4) sistem berbangsa dan bernegara”. Jadi ruang lingkup PKn adalah meliputi aspek-aspek sebagai berikut: “(1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan persatuan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan pancasila, dan (8) globalisasi”.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) mengemukakan ruang lingkup PKn adalah : 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, 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, hak azazi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, 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, konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, 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, pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideology terbuka, globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Depdiknas (2006:271)

Tujuan PKn di SD agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Seterusnya menurut Depdiknas (2004:30) mengatakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Menurut Winataputra (2006:428) tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

Senada dengan pendapat di atas tujuan PKn dipertegas dalam Depdiknas (2006 : 271) sebagai berikut:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, 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 ahli di atas dapat ditarik kesimpulan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses yang selalu diikuti oleh perubahan tingkah laku, baik secara substantif yaitu terkait langsung dengan mata-mata pelajaran maupun secara komprehensif (menyeluruh) yang terdiri atas unsur kognitif, efektif, dan psikomotorik secara terpadu pada diri siswa. Menurut Abror (dalam Theresia, 2007:3) “Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi, yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif dan psikomotor melalui perbuatan belajar” lain halnya dengan Nawawi (dalam Theresia, 2007:3) mengemukakan bahwa “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes tentang sejumlah materi tertentu.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menyangkut perubahan terhadap kognitif, afektif, dan psikomotor siswa disetiap mata pelajaran di sekolah. Untuk itu siswa dituntut memiliki

kemampuan dalam melaksanakan pengukuran terhadap hasil belajar. Dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tidaklah mudah. Untuk itu guru dapat melaksanakan penilaian dengan tepat.

B. Kerangka Teori.

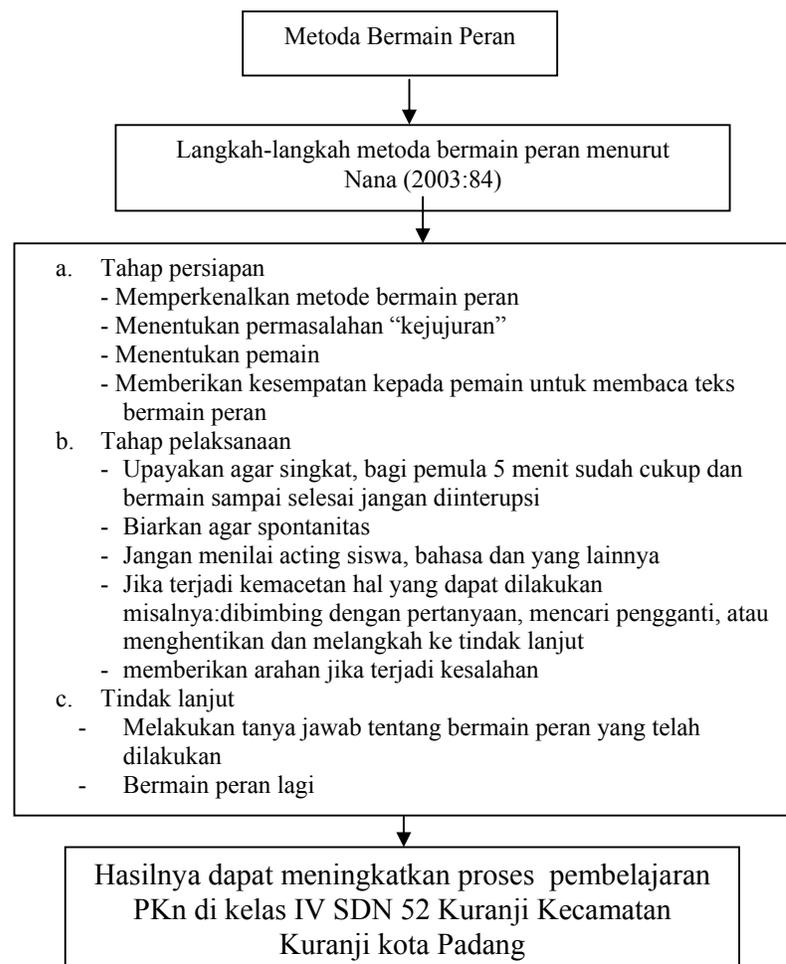
Pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan di Indonesia pada kelas IV SD akan lebih dirasakan keberhasilannya apabila diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu di depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain serta mempunyai rasa tanggung jawab. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Kecamatan Kuranji kota Padang masih rendah. Penyebabnya adalah metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran PKn. Atas dasar tersebut maka penulis mengadakan penelitian pada bidang studi PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

Pelaksanaan metoda bermain peran sesuai dengan pendapat Nana (2003:84) dapat dilakukan dengan 3 tahap yaitu pertama adalah persiapan, guru dan siswa menentukan masalah sosial yang akan diperankan, lalu memilih siswa yang menunjuk untuk ikut bermain. Yang kedua siswa melakukan kegiatan bermain peran. Dalam hal ini siswa diberikan kebebasan untuk dapat mengembangkan dan berbuat sesuai dengan kreatifitas

yang ada pada dirinya guru hanya mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Jika dalam pelaksanaan tidak sesuai dengan skenario barulah kita sebagai seorang guru memberikan arahan dan seandainya pelaksanaan bermain peran tidak sesuai lagi dengan skenario yang ada, maka bermain peran sebaiknya dihentikan. Yang terakhir setelah bermain peran selesai dilakukan, maka siswa dan guru melakukan tanya jawab dari apa yang telah dilakukan agar menemukan makna dari masalah yang telah diperankan.

KERANGKA TEORI PENELITIAN



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn menggunakan metode bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang akan digunakan. Perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I masih terdapat kekurangan yaitu guru belum mengalokasikan waktu dengan baik. Namun pada siklus II RPP yang dibuat guru sudah meningkat dan menjadi panduan yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran.
2. Pembelajaran PKn dengan mengenakan metode bermain peran dapat meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan meningkatkan kreativitas guru. Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran dari aspek siswa dan aspek guru baru mencapai kualifikasi cukup namun pada siklus II kualifikasi pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran sudah sangat baik.
3. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 52 Kuranji Padang. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata nilai hasil belajar siswa yang diperoleh

pada siklus I yaitu 67 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88

B. Saran.

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

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 sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.