

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
(PKN) DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 18 KOTO LUAR  
KECAMATAN PAUH KOTA PADANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**RIKA SYAFRIANA  
NIM:07523**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2010 / 2011**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
(PKN) DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 18 KOTO LUAR  
KECAMATAN PAUH KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :**

**RIKA SYAFRIANA  
NIM:07523**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2010/2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul** : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan  
Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan  
Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SD  
Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang

**Nama** : Rika Syafriana

**Nim** : 07523

**Program Studi** : PGSD

**Jenjang Pendidikan** : S1

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh :

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra. Hj. Farida. S, M.Si**  
Nip. 19600401 198703 2 002

**Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd**  
Nip. 19581117 198603 2 001

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

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

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

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

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
(PKN) DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 18 KOTO LUAR  
KECAMATAN PAUH KOTA PADANG**

**Nama : Rika Syafriana  
Nim : 07523  
Program Studi : PGSD  
Jenjang Pendidikan : S1  
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

**Padang, Februari 2011**

**Tim Penguji :**

|                      | <b>Nama</b>                             | <b>Tanda Tangan</b> |
|----------------------|---|---------------------|
| <b>1. Ketua</b>      | <b>: Dra. Hj. Farida. S, S.Pd, M.Si</b> | .....               |
| <b>2. Sekretaris</b> | <b>: Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd</b>      | .....               |
| <b>3. Anggota</b>    | <b>: Dra. Reinita</b>                   | .....               |
| <b>4. Anggota</b>    | <b>: Dra. Asnidar</b>                   | .....               |
| <b>5. Anggota</b>    | <b>: Dra. Zaiyasni</b>                  | .....               |

## ABSTRAK

**Rika Syafriana.** 2011. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada saat ini masih banyak menggunakan metode ceramah. Pada pembelajaran, siswa hanya menjadi objek, sehingga kurang mendorong potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang. Pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SD sangat baik untuk diterapkan. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu ke depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain, kreatif, belajar memecahkan suatu masalah tertentu serta mampu bergaul dalam lingkungan kelompok maupun kehidupan sosial.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dalam penelitian, dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan, dan siklus kedua terdiri dari dua kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan bermain peran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil berupa nilai yang didapat siswa, yaitu nilai pada siklus I pertemuan I berdasarkan dari penilaian hasil dengan rata-rata adalah 60% sedangkan pertemuan II meningkat menjadi 70%. Sedangkan nilai pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan yaitu 77%, sedangkan siklus II pertemuan II meningkat menjadi 84%. Sedangkan ketuntasan belajar yang diperoleh siswa dari aspek penilaian afektif pada siklus I pertemuan I adalah 60 %, siklus I pertemuan II meningkat menjadi 64 %. Dan siklus II pertemuan II 75 % dan siklus II pertemuan II adalah 76 %. Selanjutnya dari aspek psikomotor nilai rata-rata tes adalah siklus I pertemuan I 59 %, dan siklus I pertemuan II 63 %, kemudian siklus II pertemuan 74 % dan siklus II pertemuan II 77 %. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan juga terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas ini, metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.**

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

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

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd sebagai ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Muhammadi, M. Si sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Hj. Farida S, S.Pd, MSi selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak memberikan waktu, arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd, Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini
5. Ibu Dra. Reinita selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Asnidar, selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Zaiyasni, selaku dosen penguji III yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru di SD Negeri No. 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang, yang memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
9. Siswa kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang yang telah menjadi subjek dalam penelitian.
10. Ayahanda dan ibunda (Alm) yang peneliti sayangi yang telah bersusah payah menyekolahkan, yang telah banyak memberikan dorongan semangat baik moril maupun materil.
11. Ibunda tercinta yang peneliti sayangi, semoga arwah beliau diterima disisi Allah Swt, semoga doa-doa yang peneliti berikan diterima disisi Allah Swt, Amin.
12. Buat semua keluarga yang peneliti cintai, terima kasih peneliti ucapkan atas bantuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan akhir perkuliahan berupa penyusunan skripsi yang dibuat ini.

13. Buat orang yang ku sayang yang telah banyak memberikan dorongan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini selesai.
14. Buat orang yang telah menyakiti ku, dengan kebohongan mu semoga hidup mu bahagia selalu dengan istri mu.
15. Buat Sahabat ku Nila Sari dan Amani Fitri yang selalu bersama dalam suka dan duka
16. Buat Nurhayati Nasution yang telah banyak memberikan bantuan, masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Buat rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 seksi BB 05, dan teman-teman satu kos yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini

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

Padang, Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>               |                |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI</b>    |                |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>                       |                |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b>                          |                |
| <b>ABSTRAK</b> .....                             | i              |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                      | ii             |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                          | iv             |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                     | vi             |
| <b>DAFTAR BAGAN</b> .....                        | vii            |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                         |                |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>                       |                |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                         |                |
| A. Latar Belakang .....                          | 1              |
| B. Rumusan Masalah .....                         | 7              |
| C. Tujuan Penelitian .....                       | 8              |
| D. Manfaat Penelitian .....                      | 9              |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>    |                |
| A. Kajian Teori .....                            | 10             |
| 1. Pengertian Hasil Belajar.....                 | 10             |
| 2. Pendidikan Kewarganegaraan.....               | 11             |
| a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....    | 11             |
| b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan..... | 12             |
| c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....        | 14             |

|  |    |
|--|----|
| 3. Metode .....  | 14 |
| a. Pengertian Metode .....                             | 14 |
| b. Metode bermain peran.....                           | 15 |
| c. Tujuan Metode Bermain Peran .....                   | 16 |
| d. Kelebihan Metode Bermain Peran .....                | 17 |
| e. Syarat-syarat Penggunaan Metode Bermain Peran ..... | 18 |
| f. Langkah-langkah Penggunaan Bermain Peran .....      | 19 |
| B. Kerangka Teori.....                                 | 22 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Lokasi Penelitian .....               | 23 |
| 1. Tempat Penelitian .....               | 23 |
| 2. Subjek Penelitian.....                | 23 |
| 3. Waktu dan Lama Penelitian .....       | 23 |
| B. Rancangan Penelitian .....            | 24 |
| 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian ..... | 24 |
| 2. Alur Penelitian .....                 | 25 |
| C. Prosedur Penelitian.....              | 27 |
| 1. Refleksi Awal .....                   | 27 |
| 2. Perencanaan.....                      | 27 |
| 3. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....      | 28 |
| 4. Tahap Pengamatan .....                | 29 |
| 5. Refleksi .....                        | 30 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| D. Data dan Sumber Data..... | 30 |
| 1. Data Penelitian .....     | 30 |
| 2. Sumber Data.....          | 31 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 31 |
| F. Analisis Data .....       | 32 |

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

|  |     |
|--|-----|
| A. Hasil Penelitian .....                  | 35  |
| 1. Siklus I.....                           | 35  |
| a. Perencanaan.....                        | 35  |
| b. Pelaksanaan .....                       | 38  |
| c. Pengamatan.....                         | 54  |
| d. Refleksi.....                           | 74  |
| 2. Siklus II .....                         | 73  |
| a. Perencanaan.....                        | 78  |
| b. Pelaksanaan .....                       | 83  |
| c. Pengamatan.....                         | 100 |
| d. Refleksi.....                           | 120 |
| B. Pembahasan.....                         | 123 |
| 1. Pembahasan Siklus I Pertemuan I .....   | 124 |
| 2. Pembahasan Siklus I Pertemuan II.....   | 133 |
| 3. Pembahasan Siklus II pertemuan I.....   | 142 |
| 4. Pembahasan Siklus II Pertemuan II ..... | 151 |

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

|                   |     |
|-------------------|-----|
| A. Simpulan ..... | 161 |
| B. Saran .....    | 162 |

#### **DAFTAR RUJUKAN**

## LAMPIRAN

### DAFTAR BAGAN

| Bagan                              | Halaman |
|------------------------------------|---------|
| 1. Bagan 2.1 kerangka teori.....   | 22      |
| 2. Bagan 3.1 alur penelitian ..... | 26      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| <b>Lampiran</b>   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| 1. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I Pertemuan I .....  | 165            |
| 2. lembar kerja siswa (LKS).....  | 181            |
| 3. Lembaran penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I<br>Pertemuan I .....                              | 130            |
| 4. Lembar pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan Metode<br>Bermain Peran (Aspek Guru) .....              | 187            |
| 5. Lembar pengamatan pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan<br>Metode Bermain Peran (Aspek Siswa) .....  | 193            |
| 6. Lembar penilaian aspek kognitif Siklus I.....  | 201            |
| 7. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I .....  | 203            |
| 8. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor.....   | 205            |
| 9. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I Pertemuan II .....   | 208            |
| 10. Lembaran penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I<br>Pertemuan II.....                             | 224            |
| 11. Lembar pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan Metode<br>Bermain Peran (Aspek Guru) .....             | 227            |
| 12. Lembar pengamatan pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan<br>Metode Bermain Peran (Aspek Siswa) ..... | 234            |
| 13. Lembar penilaian aspek kognitif Siklus I Pertemuan II .....   | 241            |
| 14. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....   | 243            |

|   |     |
|---|-----|
| 15. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor.....  | 245 |
| 16. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II Pertemuan I .....  | 248 |
| 17. Lembar kerja siswa (LKS).....   | 260 |
| 18. Lembaran penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II<br>Pertemuan I .....                            | 263 |
| 19. Lembar pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan Metode<br>Bermain Peran (Aspek Guru) .....             | 266 |
| 20. Lembar pengamatan pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan<br>Metode Bermain Peran (Aspek Siswa) ..... | 273 |
| 21. Lembar penilaian aspek kognitif Siklus II Pertemuan I .....   | 280 |
| 22. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan I.....   | 282 |
| 23. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor.....  | 284 |
| 24. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II Pertemuan II .....   | 287 |
| 25. Lembaran penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II<br>Pertemuan II.....                            | 300 |
| 26. Lembar pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan Metode<br>Bermain Peran (Aspek Guru) .....             | 303 |
| 27. Lembar pengamatan pengamatan peningkatan hasil belajar Pkn dengan<br>Metode Bermain Peran (Aspek Siswa) ..... | 310 |
| 28. Lembar penilaian aspek kognitif Siklus II Pertemuan II .....  | 316 |
| 29. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II .....   | 318 |
| 30. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor.....  | 320 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia ke arah lebih baik yang diperlukan untuk kehidupan dimasa akan datang. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu pemerintah menerapkan sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berakhlak mulia. Sesuai dengan Undang- undang Sisdiknas No 20 tahun 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan bertanggung jawab ( Depdiknas, 2006:76)

Untuk merealisasikan tujuan pendidikan di atas, pemerintah berusaha meningkatkan mutu dan pengelolaan pendidikan dengan melakukan berbagai usaha diantaranya, disempurnakannya kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana, dan peningkatan kualitas guru sehingga guru mampu menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses yang paling fundamental, dan menunjukkan bahwa tercapai tidaknya tujuan pembelajaran tergantung pada

proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Tujuan mata pelajaran PKn di dalam (Depdiknas 2006:16) agar siswa dapat:

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 persatuan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan memahami tujuan mata pelajaran Pkn diatas yang menuntut siswa berpikir kritis kritis, kreatif, inspiratif, interaktif dalam pembelajaran maka seorang guru harus bisa mewujudkan dan berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran

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

Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta prilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode yang tepat, untuk itu diperlukan keterampilan guru dalam memilih suatu metode agar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai dengan baik. Sesuai dengan yang dijelaskan

Nana (2005:76) metode adalah “ cara yang dipergunakan guru dalam mengajarkan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pengajaran”. Hal ini dapat lagi dikatakan bahwa penggunaan metode yang tepat Selain itu Moedjiono menyatakan (1992:20) Metode adalah “ cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan”.

Mulyasa (2008:107) mengatakan “penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

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

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

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam PKn adalah metode bermain peran, alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menekankan kenyataan dimana para siswa diikut sertakan dalam bermain peran dan juga dapat memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa dikelas. Bermain peran juga menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari, dengan bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini, dapat ditegaskan

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

Jelas penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran 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.

Kenyataan yang ditemukan di lapangan dari hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 15-22 maret 2010 di SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang dalam proses pembelajaran PKn guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan metode tersebut. Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru, terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran, dalam memperoleh materi pembelajaran siswa juga menerima langsung materi dari guru, siswa kurang terlatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Disini terlihat dalam memberikan materi pembelajaran guru yang berperan aktif sementara siswa lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga pembelajaran menjadi monoton yang akibatnya hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan.

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

Jika dilihat dari hasil ujian PKn siswa kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang masih rendah. Hal ini didasarkan pada data yang peneliti peroleh sewaktu mengadakan observasi. Data nilainya tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel nilai Semester Kelas V**

**SD Negeri 18 Koto luar Kecamatan Pauh Kota Padang**

| No.       | Nama Siswa | Nilai |
|-----------|------------|-------|
| 1         | Nc         | 7,5   |
| 2         | Tm         | 3,0   |
| 3         | Fzr        | 4,8   |
| 4         | Atk        | 5,6   |
| 5         | Ftr        | 6,3   |
| 6         | Ysf        | 7     |
| 7         | Yl         | 5,6   |
| 8         | Ald        | 5,8   |
| 9         | Al         | 5,1   |
| 10        | Erk        | 7,0   |
| 11        | Ilhm       | 7,7   |
| 12        | Mtir       | 5,6   |
| 13        | Rjf        | 7,5   |
| 14        | Rhv        | 8,0   |
| 15        | Rnld       | 3,0   |
| 16        | Syf        | 7,0   |
| 17        | Rb         | 4,0   |
| 18        | Ikhsn      | 8,0   |
| 19        | Rz         | 6,3   |
| 20        | Ptr        | 5,5   |
| 21        | Rn         | 8,0   |
| 22        | Fbr        | 5,6   |
| 23        | Ar         | 5,4   |
| 24        | To         | 6,0   |
| Jumlah    |            | 145,5 |
| Rata-rata |            | 6,06  |

Dari tabel diatas maka dapat di lihat banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (Nilai dibawah 70), sedangkan

KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Jadi dari penjelasan tersebut jelaslah hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang rendah. Jika masalah itu tidak diatasi maka akan berdampak buruk bagi siswa.

Berdasarkan kenyataan tersebut maka penulis tertarik untuk menggunakan metode yang tepat yaitu bermain peran dalam pembelajaran Pkn kelas V semester 1. Karena dalam metode bermain peran siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa ikut serta memerankan atau mempraktekkan materi yang diajarkan secara langsung. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas ini dengan judul “ **Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang** ”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah Bagaimanakah peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang ? Dan secara khususnya dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 Koto Luar kecamatan pauh Kota Padang?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 koto luar kecamatan pauh Kota Padang?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 koto luar kecamatan pauh kota padang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 Koto luar kecamatan pauh Kota Padang? dan secara khususnya penelitian ini tujuannya yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 koto luar kecamatan pauh Kota Padang.
2. Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 koto luar kecamatan pauh Kota Padang.
3. Peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 18 koto luar kematan pauh Kota Padang.

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

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan NKRI.

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

1. Bagi kepala sekolah sebagai pedoman acuan dalam membimbing siswa untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru , diharapkan mampu untuk menggunakan metode bermain peran dalam rangka member pelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi peneliti,
  - a. Sebagai masukan pengetahuan dan dapat dijadikan pembandingan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan metode pembelajaran lainnya.
  - b. Sebagai prasyarat dalam menyelesaikan S1 program PGSD FIP UNP

## **BAB II**

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

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Manusia selalu berusaha bagaimana supaya kehidupannya bisa berubah dari waktu ke waktu. Perubahan itu tidak bisa datang dengan sendirinya tanpa adanya suatu proses yang harus kita jalani. Proses maksudnya disini adalah proses belajar, baik itu belajar secara formal maupun non formal. Melalui proses belajar yang dilakukan akan diperoleh suatu hasil belajar yang dapat mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku pada manusia. Perubahan tingkah laku yang diharapkan disini adalah perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Koesasih (1994:8) mengemukakan bahwa, “Hasil belajar PKn adalah agar siswa memiliki kemampuan dalam memperhitungkan berbagai keadaan, kejadian dan sikap perilaku berlandaskan kelayakan nilai moral dan norma yang harus dikembangkan dalam bentuk tingkah laku yang didasari oleh pemahaman tentang nilai moral tersebut, selain itu Menurut Purwanto (dalam Vikto 2008:16)“Hasil belajar PKn adalah siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, menerapkan (aplikasi), analisis sintesis, evaluasi”.

Sedangkan menurut Bloom (dalam Harun 2007:13) menyatakan bahwa “Hasil belajar mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar,

kecepatan belajar, dan hasil afektif. Karakteristik manusia meliputi cara berfikir, berbuat dan perasaan. Cara berfikir menyangkut ranah kognitif, cara berbuat menyangkut ranah psikomotor sedangkan perasaan menyangkut ranah afektif”.

Dari pendapat-pendapat ahli di atas tentang pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri individu, dimana perubahan yang diharapkan adalah perubahan kearah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor yang didapatkan melalui proses belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan sebagaimana mestinya, maka guru harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

## **2. Pendidikan Kewarganegaraan**

### **a. Pengertian Pendidikan kewarganegaraan**

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah berusaha meningkatkan mutu dan pengelolaan pendidikan pada tingkat dasar dengan melakukan berbagai usaha antara lain menyempurnakan kurikulum, melengkapi sarana pendidikan dan meningkatkan kualitas guru

Somatri (dalam Azis 1999:14) menyatakan:

Istilah Pkn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan

kewajiban sebagai warga negara. PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendapat di atas diperjelas oleh 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 beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara ke arah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan ( Depdiknas) ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) persatuan dan kesatuan bangsa, b)

norma, hukum dan peraturan, c) Hak azazi manusia, d) kebutuhan warga negara, e) kekuasaan dan politik, g) pancasila, h) globalisasi.

Pendapat di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) mengemukakan ruang lingkup PKn adalah: persatuan dan kesatuan bangsa memiliki: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republic indonesia, partisipasi dalam pembelajaran negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, tata tertipsekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan berorganisasi, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara, konstitusi negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, hubungan dasar negara dan konstitusi kekuatan dan politik meliputi: pemerintah desa dan kecamatan dan pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi pancasila meliputi, kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, proses perumusan sebagai pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, proses perumusan pancasila sebagai ideology negara, Globalisasi meliputi : globalisasi dilingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, dan mengevaluasi globalisasi.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk melahirkan orang-orang bertanggung jawab, tahu hak dan kewajiban serta dapat bertindak sesuai aturan yang akan menciptakan negara yang aman dan damai. Menurut Depdiknas (2006:271) Tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang dapat berpikir kritis, aktif, dan bertanggung jawab serta dapat serta dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### 3. Metode

a. Pengertian Metode

Dalam kegiatan belajar-mengajar tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang diberikan, ada yang cepat, sedang dan ada juga yang lamban. Hal ini dipengaruhi oleh faktor intelegensi dengan ada nya perbedaan tersebut, dalam menghadapi pembelajaran strategi pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa yaitu

penggunaan metode mengajar sesuai tujuan yang diharapkan, sebagai mana yang dikatakan oleh Sudjana (2004:76) Metode adalah “cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran”.

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa didalam kelas agar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

#### b. Metode Bermain Peran

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

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

pendidikan sosial dan hubungan antar insani”. Sedangkan menurut Nuryani (2005:110) “Metode bermain peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep”.

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

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan, adapun tujuan metode bermain peran. Menurut Sudjana (2000: 84–85) Tujuan bermain peran adalah” a) agar anak didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, b) dapat belajar membagi tanggung jawab, c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Selain itu menurut Hamzah (2009:26) tujuan metode bermain peran yaitu”untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan masalah”.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode bermain peran adalah para siswas dapat melakukan peranantertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya mengembangkankemampuan berpikir siswa dalam

memecahkan suatu permasalahan serta melatih siswa untuk bisa menghargai dan menerima pendapat orang lain.

d. Kelebihan metode bermain peran

Metode bermain peran memiliki keunggulan dari metode lain dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Menurut Syaiful (2005:200) mengatakan bahwa: Mulyani (1999:1-163) menyatakan bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu:

Kelebihan metode bermain peran adalah: a) Anak dapat berlatih berinisiatif serta kreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang disediakan, b) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, c) bahasa lisan anak dapat didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut Abu (2005:65) kelebihan metode bermain peran adalah: a) Melatih anak mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, b) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, c) Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, d) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran sangat tepat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran yang meminta siswa berpartisipasi aktif dan dapat memperoleh pengalaman langsung serta dapat mengembangkan kecakapan dalam proses belajar mengajar. Selain itu siswa juga dapat

belajar bagaimana menanggung tanggung jawab, bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah.

e. Syarat-Syarat Penggunaan Metode Bermain Peran

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

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

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

f. Langkah- langkah Penggunaan Metode bermain peran

Dalam melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan baik, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang

akan dilakukan. Menurut Hamzah (2009:26) langkah-langkah metode bermain peran adalah sebagai berikut: “ Seorang guru harus memperkenalkan terlebih dahulu kepada siswa permasalahan yang dianggap benar-benar dikuasainya. Ia memilih pemain dan membahas setiap karakter dari setiap pemain setelah menentukansiapa yang akan main. Kemudian menata menata panggung dan mendiskusikan bagaimana peran itu akan di mainkan dan apa-apa saja yang kita butuhkan ketika bermain peran nanti . Ketika itu juga guru tersebut meminta pengamat dari siswa, dan siswa yang jadi pengamat juga menndapatkan giliran untuk main bermain peran nanti. Ke mudian guru memulai bermain peran dan jika ada yang janggal permainan dapat dihentikan dan guru member pengarahan kepada siswa setelah itu guru mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap permainan serta memberikan usulan jika ada perbaikan karakter. Oleh karena itu, guru mengulang bermain peran ulang dan siswa dapat memainkan peran yang disesuaikan dengan scenario, setelah itu evaluasi diarahkan kepada realita, dan guru bersama siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan tadi setelah itu membuat kesimpulan”.

Sedangkan langkah-langkah dari metode bermain peran menurut Oemar (2008: 52-54) diantaranya adalah: “bermain peran membutuhkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi bermain peran, dalam persiapan ini yang harus dilakukan diantara: situasi bermain peran dipilih oleh guru, pada tahap ini guru memilih masalah- masalah apa saja yang akan dibuat, sebelum dimulainya bermain peran terlebih

dahulu siswa dilatih, setelah siswa membacakan teks yang telah dibagikan guru dilanjutkan lagi melatih siswa dalam bermain peran, baik sebagai siswa yang mengamati maupun yang ikut bermain peran. Setelah itu dilanjutkan dengan memberikan petunjuk khusus kepada siswa. Dalam tahap persiapan para pemain harus maju dalam bermain peran dan siswa mengamati para pemain. Bermain peran berhenti jika diamati telah selesai bermain peran, keseluruhan kelas harus berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada evaluasi bermain peran, siswa menilai kemampuan tampilan temannya dan memberikan secara sportif nilai yang harus didapatkan temannya,. Setelah itu dilanjutkan dengan evaluasi bermain peran.dalam tahap ini siswa membuat dan melaksanakan diskusi lisan mengenai keberhasilan bermain peran, menilai epektifitas dan keberhasilan bermain peran dan memasukkan nilai bermain peran tersebut kedalam catatan buku nilai.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah–langkah metode bermain peran hampir sama, hanya saja harus disesuaikan dengan urutan dan langkah–langkah yang telah ditetapkan. Dari pendapat ahli diatas maka langkah–langkah yang digunakan yaitu langkah–langkah Oemar.

## **B. Kerangka Teori**

Pada proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Dalam pembelajaran, penggunaan metode sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran PKn adalah dengan menggunakan metode

bermain peran, yang mana metode bermain peran dapat mengembangkan kreatifitas siswa, memupuk kerja sama antar siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama dan siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri dan dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas.

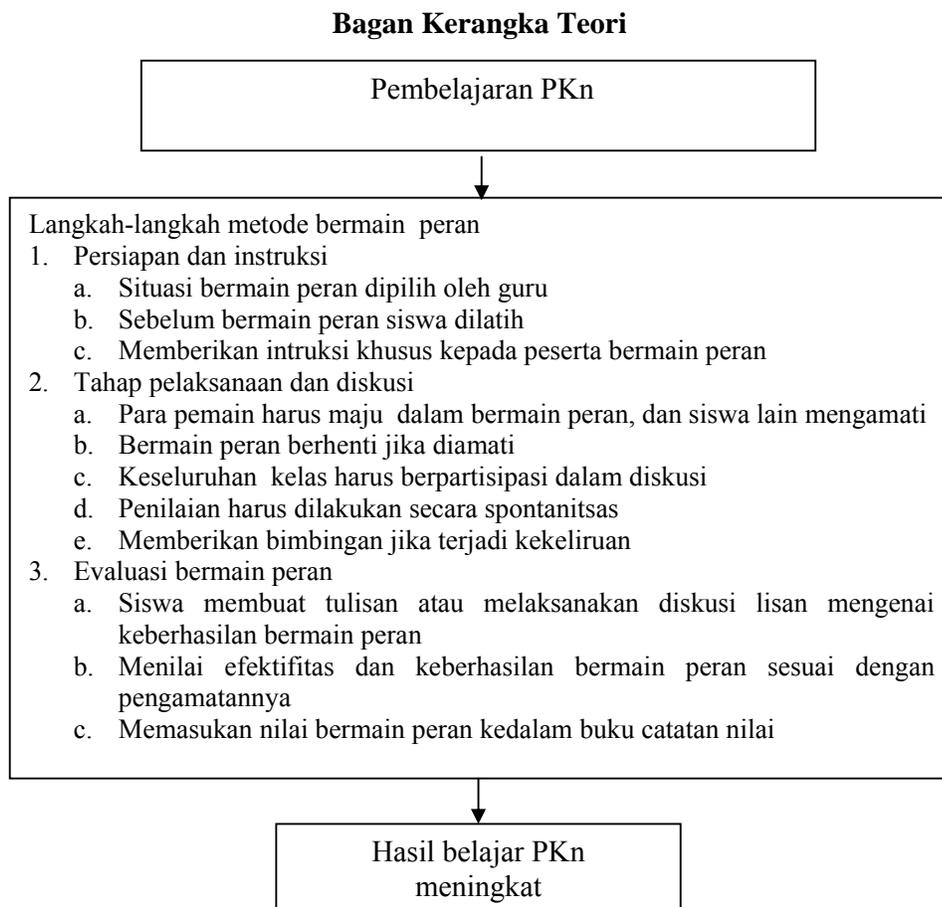
Adapun langkah-langkah penggunaan metode bermain peran menurut oemar adalah:

1. Pada tahap persiapan
  - a. Guru memilih masalah bermain peran. Sebelum siswa diminta bermain peran guru memilih masalah yang akan diperankan. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitik beratkan tipe peranan, masalah, dan situasi yang familiar dan penting untuk para siswa.
  - b. Melatih siswa bermain peran,
  - c. Memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran,
2. Pada tahap pelaksanaan dan diskusi
  - a. Para aktor harus maju dalam bermain peran dan siswa lain mengamati para pemain
  - b. Bermain peran berhenti jika diamati, bermain peran harus berhenti apabila terdapat tingkah laku yang menuntut dihentikan permainan tersebut
  - c. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran
  - d. Penilaian harus dilakukan secara spontanitas, pada langkah ini setiap kelompok harus menilai kemampuan kelompok temannya secara benar
  - e. Memberikan bimbingan jika melakukan kesalahan

### 3. Evaluasi Bermain Peran.

- a. Pada saat Membuat tulisan atau melaksanakan diskusi lisan mengenai keberhasilan bermain peran
- b. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran sesuai dengan pengamatan
- c. Memasukan nilai bermain peran kedalam buku catatan nilai, guru hendaknya membuat bermain peran itu baik pelaksanaan maupun penilaiannya dalam berkala atau buku catatan untuk digunakan selanjutnya dan untuk perbaikan.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan maka dapat dibuat kerangka teori sbb:



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

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

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran.
2. Pelaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran haruslah sesuai dengan dengan langkah-langkah metode bermain peran. Dimana langkah-langkahnya terdiri dari 1) Situasi bermain peran dipilih oleh guru, 2) sebelum bermain peran siswa dilatih, 3) memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran. Tahap pelaksanaan yaitu 1) aktor maju dalam bermain peran dan siswa lain mengamati para pemain, 2) bermain peran berhenti jika diamati, 3) keseluruhan kelas harus berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran, 4) penilaian dilakukan harus secara spontanitan, 5) memberikan bimbingan jika terjadi kekeliruan. Pada saat evaluasi bermain peran adalah 1) siswa membuat dan melaksanakan diskusi lisan, 2) menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran siswa sesuai dengan pengamatan nya, 3) memasukkan nilai bermain peran kedalam buku catatan guru.
3. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang. Hasil belajar siswa dari siklus I ke

siklus II mengalami peningkatan, hal itu dapat dilihat dari nilai ketuntasan yang diperoleh pada siklus I pertemuan I yaitu 62%, pada siklus I pertemuan II nilai ketuntasan yang diperoleh 69% dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan I yaitu 77% kemudian siklus II pertemuan II yaitu 84%. Hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.

## **B. Saran.**

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

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru, karena dengan dibuatnya rencana pelaksanaan pembelajaran maka guru lebih mengetahui kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh guru dan siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran hendaknya disesuaikan dengan perencanaan yang telah ditetapkan, sehingga pembelajaran berjalan dengan lebih baik, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan langkah yang diinginkan
3. Dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kognitif yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 70% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 84%. Hasil belajar afektif siswa pada siklus I adalah 64% dan pada siklus II meningkat menjadi 76%. Kemudian hasil psikomotor yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 63%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 77%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andrias. 2007. *Ruang Lingkup PKn*. <http://andries.980blogspot.com/2007/07/ruanglingkup.html> (diakses 5 April 2010).
- Azis Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- .....2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Masnur Muslich.2007. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 1999. *Alat Penilaian Kemampuan Guru*. Jakarta: Depdiknas
- Harun R dan Mansur.2007. *penilaian hasil belajar*.Bandung: CV Wacana Prima
- Joko Subagyo. 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Kunandar. 2008. *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- M. ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Moedjiono dan Moh. Dimiyati. (1991). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Nana Sudjana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algensindo
- .....2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- .....2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo.
- Nuryani R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas negeri malang.