

# **SKRIPSI**

**PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *ROLE PLAYING* BAGI SISWA KELAS IV SD  
NEGERI 15 ULU GADUT KECAMATAN  
PAUH KOTA PADANG**

*Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Sarjana*

*Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

**JULIANA**

**2007 / 90701**

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

**2011**

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

**PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *ROLE PLAYING* BAGI SISWAKELAS IV SD  
NEGERI 15 ULUGADUT KECAMATAN PAUH  
KOTA PADANG**

**Nama : Juliana**

**NIM : 90701**

**Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

**Padang, Juni 2011**

**Disetujui oleh :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra. Reinita, M. Pd**

**Dr. Risda Amini, M. P**

**NIP. 196306041988032002**

**NIP. 196308311989032003**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**

**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd**

**NIP. 195912121987101001**

**HALAMAN PENGESAHAN LULUSAN UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi**

**Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan  
Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode *Role  
Playing* Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut  
Kecamatan Pauh Kota Padang**

**Nama : Juliana**

**TM/NIM : 2007/90701**

**Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Padang, Juni 2011**

**Tim Penguji:**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua	<b>: Dra. Reinita, M. Pd</b>	.....
2. Sekretaris	<b>: Dr. Risda Amini, M. P</b>	.....
3. Anggota	<b>: Dra. Hj. Asmaniar Bahar</b>	.....
4. Anggota	<b>: Dra. Asnidar A</b>	.....
5. Anggota	<b>: Dra. Dernawati</b>	.....

## ABSTRAK

**Juliana, 2011 . Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Bagi Siswa Kelas IV Sd Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang**

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih dilaksanakan secara konvensional dimana guru masih mempergunakan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan penilaian pembelajaran hanya pada ranah kognitif. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan proses belajar peserta didik pada pembelajaran PKn tersebut diadakanlah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana rancangan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran PKn dengan mempergunakan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini terdiri dari dua siklus yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan yang disertai pengamatan dan refleksi pada masing-masing siklus. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2010/2011 di SD Negeri 15 Ulu Gadut dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD terteliti. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan hasil tes.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang. Hal ini terlihat dari (1) proses belajar siswa terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 6,7 pada siklus I menjadi 7,5 pada pertemuan II, proses belajar peserta didik pada siklus II pertemuan I dan II meningkat dari nilai rata-rata 8,0 meningkat sampai 8,7(2) kemudian dari rambu-rambu karakteristik pada siswa terjadi peningkatan dari nilai 54,17 sampai pertemuan 2 meningkat menjadi 77, dan (3) rambu-rambu karakteristik pada siswa siklus II terjadi peningkatan dari nilai 87,5 sampai pertemuan 2 meningkat menjadi 100. Melihat hasil penelitian ini, maka penelitian tindakan kelas dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran PKn perlu diterapkan dan dikembangkan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

## KATA PENGANTAR

Pujilah nama Tuhan, dari terbitnya sampai kepada terbenamnya matahari, Tuhanlah kekuatanku dan perisaiku kepada-Nya hatiku percaya. Dengan nyanyian aku bersyukur kepada-Mu atas segala berkat dan karunia sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini, dengan judul Peningkatan Proses Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut kecamatan pauh kota padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bimbingan, arahan, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Semoga Tuhan membalas dengan pahala yang berlipat ganda, Amin. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP.
2. Ibu Dra. Reinita, M. Pd selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Risda Amini, M. P selaku pembimbing II yang selalu sabar dan pengertian dalam memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Asmaniar Bahar, selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Asnidar selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Dernawati selaku dosen penguji III yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu staf dosen khususnya di jurusan PGSD FIP UNP yang telah menyumbangkan ilmu dan pengalaman dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Ernawati, S.Pd, selaku kepala SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
9. Ibu Irda, A.Ma, selaku guru kelas di SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang beserta segenap majelis guru lainnya yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang bersangkutan.
10. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil yang tak terhingga serta senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala jerih payah dan pengorbanan yang beliau berikan menjadi nilai ibadah di sisi-Nya. Amiin
11. Bapak Dr. Tomar sabola, yang selalu memberi moril dan materil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Kakak-kakak dan adik-adikku serta seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, do'a dan harapan agar penulisan skripsi ini cepat selesai.
13. Seluruh rekan-rekan PGSD S.1 Berasrama BP 2007 serta pihak-pihak lain yang tidak disebutkan namanya satu persatu yang merasa senasib dan seperjuangan dengan penulis dalam menyusun skripsi ini.

Kepada semua pihak yang tersebut di atas, penulis do'akan kepada Tuha semoga apa yang telah dilakukan dan diberikan menjadi berkat di sisi-Nya. Amin.....!

Penulis telah berusaha seoptimal mungkin menggarap dan menyusun skripsi ini agar menjadi lebih baik dengan harapan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia pendidikan khususnya dan pembaca umumnya. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin !

Padang, Juni 2011

Penulis,

Juliana

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	7
1. Proses pembelajaran .....	7
a. Pengertian pembelajaran .....	7
b. Ruang lingkup PKn.....	8
c. Tujuan PKn .....	8
2. Metode <i>role playing</i> .....	9
a. Pengertian metode <i>role playing</i> .....	9
b. Penggunaan metode <i>role playing</i> .....	10
c. Keunggulan metode <i>role playing</i> .....	11
d. Tujuan metode <i>role playing</i> .....	12

3. Langkah-langkah metode <i>role playing</i> .....	13
4. Penilaian pembelajaran PKn .....	15
a. Pengertian penilaian pembelajaran .....	15
b. Penilaian pembelajaran PKn .....	16
5. Perencanaan pembelajaran .....	17
a. Pengertian RPP .....	17
b. Komponen-komponen RPP .....	18
B. Kerangka Teori .....	19

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Lokasi Penelitian .....	21
1. Tempat penelitian .....	21
2. Subjek penelitian .....	21
3. Waktu / lama penelitian .....	22
B. Rancangan Penelitian .....	22
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	22
2. Jenis Penelitian .....	22
3. Alur penelitian .....	23
C. Prosedur Penelitian .....	25
a. Study pendahuluan .....	25
b. Tahap perencanaan .....	25
c. Tahap pelaksanaan tindakan .....	26
d. Tahap pengamatan .....	27
e. Tahap refleksi .....	28
D. Data dan Sumber Data .....	29
1. Data penelitian .....	29
2. Sumber data.....	29

E. Analisis Data .....	30
------------------------	----

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

A. Hasil Penelitian.....	33
1. Siklus I pertemuan I .....	34
a. Perencanaan siklus I pertemuan I .....	34
b. Pelaksanaan siklus I pertemuan I .....	39
c. Pengamatan .....	42
1) Hasil pengamatan (aspek guru) .....	42
2) Hasil pengamatan (aspek siswa) .....	43
d. Refleksi .....	44
2. Siklus I pertemuan II .....	45
a. Perencanaan .....	45
b. Pelaksanaan.....	50
c. Pengamatan .....	52
1) Hasil pengamatan (aspek guru) .....	52
2) Hasil pengamatan (aspek siswa) .....	53
d. Refleksi .....	54
3. Siklus II .....	56
a. Perencanaan .....	56
b. Pelaksanaan.....	61

c. Pengamatan .....	63
1) Hasil pengamatan (aspek guru) .....	63
2) Hasil pengamatan (aspek siswa) .....	63
d. Refleksi .....	65
B. Pembahasan Siklus I .....	74
1. Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	75
2. Pelaksanaan .....	80
3. Penilaian .....	83
C. Pembahasan Siklus II.....	84
1. Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	85
2. Pelaksanaan .....	87
3. Penilaian .....	89
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	91
B. Saran .....	93
 <b>DAFTAR RUJUKAN</b>	

## DAFTAR BAGAN

Alur Penelitian “ Peningkatan Proses Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang .....	24
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I .....	99
2. Lembar Kerja Siswa .....	115
3. Penilaian Proses Siklus I .....	123
4. Lembar pengamatan rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I Pertemuan I .....	125
5. Rambu-rambu Analisis Karakteristik pada PTK Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> (Aspek guru) .....	133
6. Rambu-rambu Analisis Karakteristik pada PTK Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> (Aspek siswa) .....	140
7. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II .....	158
8. Lembar Kerja Siswa .....	173
9. Penilaian Proses Siklus II .....	180
10. Lembar pengamatan rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II .....	182
11. Rambu-rambu Analisis Karakteristik pada PTK Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> (Aspek guru) .....	190
12. Rambu-rambu Analisis Karakteristik pada PTK Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> (Aspek siswa) .....	197

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek pendidikan Kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Depdiknas (2006:ii) menjelaskan bahwa secara garis besarnya mata pelajaran PKn mencakup: 1) dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*), 2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*), dan 3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) yang pada gilirannya dapat mewujudkan masyarakat yang demokratis konstitusional.

Sejalan dengan pendapat tersebut, ruang lingkup pembelajaran PKn dalam kurikulum KTSP 2006 harus mencakup ke dalam pengembangan kemampuan, penguasaan pengetahuan (konsep), pengembangan kepribadian

(sikap, nilai, dan moral) serta perilaku atau tindakan (keterampilan) yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn harus mencakup tiga ranah pembelajaran, yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap dan nilai) serta ranah psikomotor (keterampilan). Pembelajaran PKn di SD akan menjadi suatu pengetahuan, keterampilan, serta penanaman sikap dan nilai bagi peserta didik, jika guru mampu menentukan cara terbaik dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran PKn tersebut. Salah satu caranya adalah guru harus mampu dan memanfaatkan sumber-sumber belajar dan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PKn adalah metode *Role Playing* (bermain peran), dimana dalam salah satu metode pembelajaran ini sangat cocok untuk digunakan. Alasan pemilihan metode *Role Playing* karena dapat menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap baik dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.

Menurut Hamzah (2009:25) “metode *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menciptakan suatu situasi permasalahan dalam kehidupan nyata. Kemudian dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan”.

Mulyani (1999:65) mengatakan bahwa” metode *Role Playing* siswa dapat mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan

situasi-situasi masalah yang kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Roleplaying* adalah suatu metode pembelajaran yang menciptakan dan mengkaji suatu permasalahan dan dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaannya.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran PKn yang penulis amati di SDNegeri15 Ulu Gadut guru lebih sering menggunakan metode ceramah, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, akibatnya pembelajaran yang diberikan guru kurang memotivasi minat belajar siswa. Tuntutan pembelajaran PKn, guru seharusnya menggunakan metode yang menuntut sikap afektif siswa seperti metode *Role Playing*. Sedangkan guru jarang menggunakan metode *Role Playing* sehingga sikap afektif belum tertanam dalam diri siswa.

Salah satu metode yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah metode *Role Playing*. Menurut Hamzah (2009:26-28) :

Mengatakan langkah-langkah dalam menggunakan metode *Role Playing* antara lain: 1) Pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipasi, 3) menyiapkan pengamat (*Observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi ke dua, dan 9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Kelebihan dari metode *role playing* menurut mulyani (1996:69)

mengatakan bahwa memecahkan suatu permasalahan dan dapat menghargai orang lain, dan juga dapat memupuk prilaku pribadi siswa.

Hal di atas dipertegas oleh Oemar (2008:214) mengatakan bahwa kelebihan metode *role playing* adalah :

- 1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi,
- 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan,
- 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata,
- 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain, sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang lama, 2) Sebelum melakukan bermain peran, guru harus menyiapkan skenario yang cocok untuk dimainkan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk berkeaktifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengekspresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode *role playing* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar karena dengan *role playing* siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peninjauan langsung dalam kelas saat pembelajaran PKn di SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang, terbukti bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dominan dengan menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini terbukti di data hasil ulangan harian siswa. Berdasarkan masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “**Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan**

**Kewarganegaraan (PKn)dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Bagi Siswa Kelas IV SDNegeri15 Ulu Gadut Kecamatan PauhKota Padang”**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah bagaimana peningkatan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* bagi siswa kelas IV SDNegeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang? Secara khusus rumusan masalah dapat di rinci sebagai berikut:

1. Bagaimanaperencanaan pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang?
3. Bagaimana penilaian pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang?

**C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role playing* bagi siswa kelas

IV SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh kota Padang. Secara khusus tujuan penulisan adalah untuk mendeskripsikan :

1. Perencanaan pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang.
3. Penilaian pembelajaran PKn yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang.

#### **D. Manfaat Penulisan**

Hasil penulisan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan metode *Role Playing*.
2. Bagi siswa, untuk mewujudkan tujuan pembelajaran PKn, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial).
3. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn dengan metode *Role Playing*, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran PKn dengan

menggunakan metode *role playing*, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PKn dengan metode *role playing*.

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Proses pembelajaran

###### a. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan guru dan siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Seperti dijelaskan oleh Wina (2008:104) bahwa "pembelajaran (*instruction*) merupakan usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru".SelanjutnyaMuslichach (2006:37) juga menjelaskan bahwa "pembelajaran adalah suatu tindakan edukatif yang dilakukan guru di kelas, karena berorientasi pada pengembangan diri atau pribadi siswa secara utuh yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bukan proses pentransferan ilmu dari guru kepada siswa, tetapi suatu proses dimana guru membantu siswa agar mereka dapat belajar. Melalui proses pembelajaran siswa dapat belajar sehingga terjadilah perubahan perilaku pada diri mereka. Perubahan perilaku tersebut mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan, serta minat dan bakat.

### **b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Andries (2007:2) ruang lingkup PKn adalah: 1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma, hukum dan persatuan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) Pancasila, 8) globalisasi.

Selanjutnya menurut Depdiknas (2006:271-272) yang menjabarkan ruang lingkup PKn SD antara lain: "Persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia (HAM), kebutuhan warga Negara, konstitusi Negara, kekuasaan politik, Pancasila dan Globalisasi."

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn SD mencakup persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum dan peraturan; hak asasi manusia (HAM); kebutuhan warga Negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; Pancasila; serta globalisasi. Materi dalam ruang lingkup ini adalah bagaimana menyikapi pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar.

### **c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga Negara dengan negara.

Depdiknas (2004:30) menyatakan bahwa: Tujuan PKn adalah "pengembangan pengetahuan dan kemampuan dalam memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan

prilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga Negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.”

Depdiknas (2006:271) menyebutkan tujuan mata pelajaran PKn di SD adalah 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, dan 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya dalam persatuan persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan PKn SD adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan bersikap menurut norma dan nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945.

## **2. Metode *Role Playing***

### **a. Pengertian Metode**

Pada langkah pembelajaran, guru menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah:

Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi

pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Sedangkan menurut Djamarah (2007:1) “Metode adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik”.

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

#### b. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep.

Oemar (2005:199) menyatakan ”*Role Playing* adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani”. Sedangkan menurut Mulyani (1999:65) “Metode *Role Playing* adalah pembelajaran yang mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi-situasi masalah, yang kemudian mendiskusikannya”.

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

c. Keunggulan dan kelemahan metode *Role Playing*

Mulyani (1999:69) menyatakan bahwa “keunggulan dari memecahkan suatu permasalahan dan dapat menghargai orang lain. Metode *role playing* adalah dapat memupuk perilaku pribadi siswa dalam, sedangkan kelemahan dalam metode ini adalah hal alokasi waktu”.

Hal di atas dipertegas Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode *Role Playing* yaitu:

- 1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi,
  - 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan,
  - 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata,
  - 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain,
- sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang lama, 2) Sebelum melakukan bermain peran, guru harus menyiapkan skenario yang cocok untuk dimainkan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk berkeaktifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode *role playing* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar karena dengan

*role playing* siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya.

d. Tujuan Metode *Role Playing*

Menurut Nana (1996:63) mengemukakan tujuan metode *role playing* adalah:

- 1) Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) Melatih memecahkan masalah, 4) Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, 5) Memberi motivasi belajar pada siswa, 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, 7) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi .

Sedangkan menurut Oemar (2008:199) tujuan metode *Role Playing* yaitu:

- 1) belajar dan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2) belajar melalui peniruan (imitasi) para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, 4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *role playing* adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengadakan kerja sama serta mengembangkan sikap toleransi dalam diri

siswa sehingga, siswa bisa belajar dan berbuat dari apa yang dilakukan dan yang diamatinya.

### **3.Langkah-Langkah penggunaan Metode *Role Playing***

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing* akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode *Role Playing*.

Menurut Oemar (2008:215) langkah-langkah penggunaan “metode *role playing* yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi *role playing*”.

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1) . Persiapan dan instruksi

- 1) Guru memiliki situasi/dilema *role playing* situasi-situasi masalah yang dipilih menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.
- 2) Merancang skenario *role playing*.
- 3) Sebelum pelaksanaan *role playing*, siswa harus mengikuti latihan.
- 4) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta *role playing* setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
- 5) Guru memberi tahu pera-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*

#### 2). Tindakan dramatik dan diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
  - 2) *Role playing* harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
  - 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.
- 3). Evaluasi *role playing*
- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*.
  - 2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan *role playing*.
  - 3) Guru membuat *role playing* yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) , atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan *role playing* atau untuk perbaikan *role playing* selanjutnya.

Menurut Hamzah (2009:26-28):Mengatakan langkah-langkah dalam menggunakan metode *Role Playing* antara lain:”1) Pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipasi, 3) menyiapkan pengamat (*Observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi ke dua, dan 9)berbagai pengalaman dan kesimpulan.”

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa guru harus ada persiapan serta instruksi, kemudian tindak dramatika dan diskusi, penilaian, menyiapkan pengamat, memainkan peran skenario yang telah di rancang guru, serta penilaian selama memainkan peran dan kelompok lain mengamatinya. Dari pendapat di atas peneliti memakai langkah-langkah dalam metode *role playing* yaitu: Pendapat Hamzah (2009: 26-28), alasan penulis memilih pendapat Hamzah karena mudah untuk dipahami serta mudah dalam pelaksanaannya.

#### 4. **Penilaian Pembelajaran PKn**

##### a. **Pengertian penilaian pembelajaran**

Penilaian merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dengan proses pembelajaran. Penilaian adalah suatu usaha yang dilakukan guru untuk mengetahui program yang dilakukan dapat dipahami siswa atau tidak dan seberapa jauh program tersebut dapat dikuasai siswa. Menurut Oemar (2008:3) mengemukakan bahwa “penilaian adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu sistem pembelajaran”. Menurut Nazar (2006:59) “Penilaian adalah kegiatan pengumpulan dan penggunaan informasi siswa terhadap kompetensi dan hasil belajar untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan”.

Berdasarkan pendapat dia atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sengaja, terstruktur untuk mengukur baik buruknya sesuatu yang dinilai sehingga didapatkan suatu keputusan akhir.

#### **b. Penilaian pembelajaran PKn**

Penilaian pembelajaran PKn dalam penggunaan metode role playing ini hanya menggunakan penilaian dua aspek yaitu :*Aspek afektif*, dan *aspek psikomotor*. Penilaian pembelajaran PKn ini dapat dilakukan hanya disaat proses pembelajaran berlangsung .

Menurut Ahmad dan Abdul (1996:173-190) adalah:

Untuk mengevaluasi aspek *kognitif* dapat digunakan semua bentuk tes objektif : a) Pilihan ganda, b) Benar Salah, c) Hubungan antar hal, d) Menjodohkan, e) Melengkapi isian, f) Tinjauan kasus, g) Mengenal dan bereaksi terhadap suatu krisis atau problem dan yang berbentuk essay". Untuk evaluasi aspek *afektif*, berbentuk non tes meliputi : 1) Observasi, 2) *Inquiri* terdiri dari: a) Presentasi, b) Daftar ceklis, c) Skala sikap, d) Catatan singkat, e) karangan dan semboyan, f) sosiometri, g) evaluasi, dan h) memeriksa pekerjaan siswa, dan tehnik informal lain. Untuk nilai aspek psikomotor dapat dapat digunakan metode observasi dan penilaian diri dengan menyusun format pengamatan tindakan / tingkah laku siswa.

Selanjutnya menurut Munawir (2009:13-15) menyatakan bahwa :  
 "Evaluasi *kognitif* terdiri dari tes: a) Essay terbatas / terbuka, b) Objektif pilihan ganda, c) Pencocokan, d) Isian singkat, benar salah, Non tes, evaluasi, *afektif* terdiri dari : a) Kuesioner, b) Skala sikap, c) skala penilaian, evaluasi *psikomotor* terdiri dari: a) tes tindakan, dan b) observasi".

Daribeberapa pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa penilaian pembelajaran PKn meliputi tiga aspek (aspek *kognitif*, aspek *afektif*, dan aspek *psikomotor*). Untuk menilai aspek *kognitif* dapat digunakan instrumen penilaian yang berbentuk tes, untuk menilai aspek *afektif* dan *psikomotor* dapat digunakan instrumen yang berbentuk non tes.

## 5. **Perencanaan Pembelajaran**

### a. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)**

Dalam KTSP guru diberi kewenangan secara leluasa untuk mengembangkan isi kurikulum berdasarkan karakteristik dan kondisi sekolah masing-masing serta kemampuan guru untuk dijabarkan menjadi RPP.

Menurut Mulyasa (2007:213) menyatakan bahwa “Pada hakekatnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran”. Sedangkan menurut Mansur (2008:53) menyebutkan bahwa “RPP adalah rancangan pembelajaran mata pelajaran per unit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas”.

Depdiknas (2007:239) mengatakan bahwa “RPP pada hakikatnya merupakan persiapan jangka pendek untuk memperkirakan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa RPP merupakan suatu perencanaan yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran mata pelajaran per unit yang dirancang dan yang akan dilaksanakan guru dalam pembelajaran di kelas.

**b. Komponen – komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Adapun komponen –komponen perencanaan pembelajaran (dalam Depdiknas, 2006:1) yaitu:

- 1) Perumusan tujuan pembelajaran, yaitu: kejelasan rumusan, kelengkapan cakupan rumusan, dan kesesuaian dengan kompetensi dasar.
- 2) Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, yaitu: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, keruntutan dan sistematika materi, serta kesesuaian materi dengan alokasi waktu.
- 3) Memilih sumber belajar/ media pembelajaran, yaitu: kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran, dan kesesuaian sumber belajar belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.
- 4) Skenario/kegiatan pembelajaran, yaitu: kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran, kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, dan kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu.
- 5) Penilaian hasil belajar, yaitu: kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan prosedur penilaian, dan kelengkapan instrumen.

Menurut Mansur (2008:530) mengemukakan bahwa “Komponen-komponen yang harus ada dalam RPP meliputi ; standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran,

pendekatan dan metode, langkah-langkah pembelajaran, alat dan sumber belajar, evaluasi pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa komponen-komponen yang harus ada dalam RPP adalah kejelasan tujuan, rumusan, pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran, pendekatan dan metode, alat da sumber belajar serta evaluasi dalam pembelajaran.

## B. KERANGKA TEORI

Suatu Pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seseorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seseorang guru telah mampu menggunakan strategi, pendekatan, model, atau metode yang tepat dalam pembelajaran.

Bidang studi PKn seringkali menjadi pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini tentu akan mempengaruhi proses belajar. Agar terciptanya pembelajaran PKn yang menyenangkan bagi siswa Seorang guru dapat menggunakan metoderole *playing* dalam pembelajaran. Langkah-langkah penggunaan dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamzah (2009:26-28): Mengatakan langkah-angkah dalam menggunakan metode *Role Playing* antara lain:”1) Pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipasi, 3) menyiapkan pengamat (*Observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6)

diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi ke dua, dan 9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.”

### KERANGKA TEORI



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini disajikan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Simpulan hasil penelitian dan pembahasan berkaitan dengan peningkatan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* bagi siswa kelas IV SDNegeri 15 Ulu Gadut. Saran berisikan sumbangan pikiran peneliti tentang hasil penelitian dan pembahasan.

#### **A. Simpulan**

Dari uraian data hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran PKn kelas IV SD yang telah disampaikan diatas, maka dapat disimpulkan:

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum. Rancangan pembelajaran ini disusun berdasarkan tahap-tahap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn yang terdiri dari 9 tahapan, yaitu: 1) pemanasan, 2) memilih partisipasi, 3) menyiapkan pengamat, 4) menata panggung, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi ke dua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah

dirancang. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu :”1) Pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipasi, 3) menyiapkan pengamat (*Observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi ke dua, dan 9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.”

3. Penilaian dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* harus disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk menunjukkan hasil peningkatan proses belajar siswa secara objektif. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik secara objektif, guru harus merancang instrumen penilaian sesuai dengan materi pembelajaran yang merangkap tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian ranah afektif serta psikomotor diambil dari penilaian proses. Penilaian dalam pembelajaran ini secara umum bertujuan untuk memberikan umpan balik baik kepada guru, peserta didik, orangtua maupun lembaga pendidikan yang berkepentingan serta untuk menentukan nilai hasil belajar siswa.
4. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam proses belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut. Pada setiap siklus guru telah melakukan penilaian bahwa disetiap siklus siswa dapat belajar dengan baik dan proses pembelajarannya sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan harapan.

Pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai dengan baik apabila rancangan pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kurikulum dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDNegeri15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang terbukti dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa. siswa ikut aktif dan kreatif sewaktu proses pembelajaran berlangsung diperoleh siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

## **B. Saran**

Setelah memahami hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan hal-hal berikut ini:

1. Bentuk pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* layak dipertimbangkan oleh guru terutama di tingkat SD untuk menjadi pembelajaran alternatif dan referensi dalam memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran siswa.
2. Untuk menerapkan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran, sebaiknya guru terlebih dahulu memahami tahap-tahap pembelajaran menggunakan metode *role playing* seperti, Pemanasan (*warming up*), memilih partisipasi, menyiapkan pengamat (*Observer*), menata panggung, memainkan peran (manggung), diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi ke dua, dan berbagai pengalaman dan kesimpulan.

3. Guru khususnya guru SD hendaknya harus melakukan kegiatan dalam pembelajaran seperti *role playing*/ bermain peran sehingga dengan adanya permainan seperti itu peserta didik tidak bosan dan termotivasi dalam belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul A. Wahab, dkk. 2000. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Abdul A. Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ahmad Kosasih Djahiri, dkk (1996). *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 1996/1997. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Depdikbud.
- Azis Toyibin, dkk, 1997. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azis Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- .....2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- .....2004. *Badan Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- H.Hamzah. 2009. *Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Harris.2007. dalam <http://ardhana12.wordpress.com> (diakses 27 april 2009).
- Harun R dan Mansur.2007. *penilaian hasil belajar*.Bandung: CV Wacana Prima.
- <http://dokumen/materi SD-MI-SDCB-PKn.doc+ ruang + lingkup +PKn +sd-cd-12 & cd-id & ct =clnk & gl=id>. Diakses 5 april 2009.
- Imron Rosidi. 2005. *Ayo Senang Menulis Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Media Pustaka.
- Mansur Muslich (2008). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontektual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- M. Ngalim Purwanto. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.