

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN  
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI  
KELAS V SDN 08 PADANG BESI KECAMATAN  
LUBUK KILANGAN KOTA PADANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**MARLINA  
NIM:90691**

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

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN  
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI  
KELAS V SD N 08 PADANG BESI KECAMATAN  
LUBUK KILANGAN KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

*Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**Oleh :**

**MARLINA  
NIM:90691**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan  
Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode  
Bermain Peran di Kelas V SDN 08 Padang Besi  
Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang**

**Nama : Marlina**

**TM/NIM : 2007/9069I**

**Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

**Padang, Juli 2011**

**Menyetujui:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra. Asnidar A  
Nip: 19501001.197603.2.002**

**Dra.Nur Asma.M.Pd  
Nip. 195606051981032002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**

**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd  
Nip: 195912121987101001**

**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*

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan  
Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di  
Kelas V SDN 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.**

**Nama : Marlina**

**TM/NIM : 2007/90691**

**Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Padang, 09 Juli 2011**

**Tim Penguji:**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>1. Ketua</b>	<b>: Dra. Asnidar, A</b>	<b>(.....)</b>
<b>2. Sekretaris</b>	<b>: Dra. Nur Asma M.pd</b>	<b>(.....)</b>
<b>3. Anggota</b>	<b>: Dra. Elma Alwi, M.Pd</b>	<b>(.....)</b>
<b>4. Anggota</b>	<b>: Dra. Hj. Asmaniar Bahar</b>	<b>(.....)</b>
<b>5. Anggota</b>	<b>: Dra. Tin Indrawati, M.pd</b>	<b>(.....)</b>

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2011

Yang Menyatakan

MARLINA  
NIM:90691

## ABSTRAK

### **Marlina.2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.**

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada saat ini masih banyak menggunakan model belajar konvensional (metode Ceramah). Pada pembelajaran, siswa hanya menjadi objek, sehingga kurang mendorong potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang. Pembelajaran PKn dengan menggunakan 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 tindak kelas yang terdiri atas 2 siklus, dan dalam I siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat a) pada hasil belajar aspek kognitif siklus I pertemuan I nilai rata-rata siswa adalah 71,33 dengan ketuntasan 46,7% dan pada pertemuan II nilai rata-rata siswa adalah 77 dengan ketuntasan 53,3%. Pada siklus II meningkat pada pertemuan I nilai rata-rata siswa adalah 78,3 dengan ketuntasan 63,3% dan pada pertemuan II meningkat menjadi 85,3% dengan ketuntasan 90%. dengan arti kata telah mencapai ketuntasan yang ditetapkan. b).rata-rata skor aspek afektif siswa pada siklus I 70,11% yang berada pada kriteria baik, meningkat pada siklus II menjadi 90,86% berada pada dalam kategori sangat baik dan c). rata-rata skor aspek psikomotor pada siklus I 72,33% berada pada kriteria baik, dan meningkat pada siklus II menjadi 86,93% berada pada kriteria sangat baik. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dapat meningkat dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

## **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 Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan 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 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. Asnidar sebagai pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Nur Asma.M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Elma Alwi.M.Pd sebagai penguji I sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan yang sangat berarti.

6. Ibu Dra. Asmaniar Bahar sebagai penguji II sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan yang sangat berarti.
7. Ibu Dra. Tin Indarawati sebagai penguji III sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan yang sangat berarti.
8. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pengajar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
9. Ibu Julisar, selaku Kepala SDN 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
10. Ibu Ritawati Dajur selaku Guru Kelas V SDN 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
11. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Karyawan SDN 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
12. Kedua orang tuaku tercinta yaitu : Bapak Markus Samaloisa. dan Ibu Sartiana Saogok yang telah memberikan dukungan dan bimbingan, motivasi dan doa yang tulus sehingga skripsi ini bisa selesai.
13. Keluarga besar Bapak Ika yang telah membantu dan memberikan dorongan yang berarti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Keluarga besar Bapak Choyun yang telah membantu dan memberikan dukungan serta motivasi yang sangat berarti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
15. Keluarga besar Oom Obet yang telah membantu dan memberikan dorongan serta motivasi yang sangat berarti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

16. Teman-teman seperjuangan seksi IIB Pendidikan Guru Sekolah Dasar Berasrama Universitas Negeri Padang, yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat, dan dukungan baik moral maupun material kepada penulis sehingga terwujudnya skripsi ini.
17. Kekasihku tercinta yang memberikan aku semangat, bantuan dan dukungan dalam suka maupun duka selama menyusun skripsi ini

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis membuka diri menerima saran dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang. semoga karya kecil ini memberi manfaat bagi yang membacanya.

Padang, Juni 2011

Penulis

Marlina  
NIM:90691

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>Judul</b>	
<b>Halaman Persetujuan 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>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. KAJIAN TEORI.....	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	9
3. Metode Bermain Peran.....	13
4. Langkah-langkah Proses Pembelajaran Bermain Peran.....	15
5. Penilaian Pembelajaran PKn.....	17
B. KERANGKA TEORI .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
A. Lokasi Penelitian.....	21
1. Tempat Penelitian .....	21
2. Subjek Penelitian.....	21
3. Waktu / lama Penelitian .....	21
B. Rancangan penelitian .....	22
1. Pendekatan Penelitian dan jenis penelitian .....	22
2. Alur Penelitian .....	24

C. Prosedur Penelitian .....	25
D. Data dan Sumber Data .....	28
E. Instrumen Penelitian .....	29
F. Analisis Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Hasil Penelitian .....	34
1. Siklus I pertemuan I .....	34
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan.....	36
c. Hasil Belajar Siswa.....	43
d. Pengamatan.....	44
e. Refleksi.....	49
2. Siklus I Pertemuan II.....	51
a. Perencanaan.....	51
b. Pelaksanaan.....	52
c. Hasil belajar siswa.....	57
d. Pengamatan .....	58
e. Refleksi .....	64
3. Siklus II pertemuan I.....	65
a. Perencanaan.....	65
b. Pelaksanaan .....	67
c. Hasil belajar siswa.....	73
d. Pengamatan.....	74
e. Refleksi.....	79
4. Siklus II Pertemuan II.....	80
a. Perencanaa.....	80
b. Pelaksanaan.....	81
c. Hasil belajar siswa.....	86
d. Pengamatan .....	87
e. Refleksi .....	92

B. Pembahasan.....	93
1. Pembahasan Siklus I.....	93
a. Perencanaan.....	93
b. Pelaksanaan.....	93
c. Hasil belajar siswa.....	95
1. Pembahasan Siklus II .....	95
a. Perencanaan.....	95
b. Pelaksanaan.....	96
c. Hasil belajar siswa.....	96
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan .....	97
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	101
Lampiran 2 Materi pembelajaran.....	104
Lampiran 3 Naskah Bermain Peran.....	106
Lampiran 4 Soal Tes Akhir Siklus I.....	108
Lampiran 5 HKS.....	109
Lampiran 6 Hasil Observasi Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	110
Lampiran 7 Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus I Pertemuan I (Aspek Guru).....	113
Lampiran 8 Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus I Pertemuan II (Aspek siswa).....	122
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	129
Lampiran 10 Materi Pembelajaran.....	132
Lampiran 11 Hasil Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I PertemuanII.....	134
Lampiran 12 Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus I Pertemuan II (Aspek Guru).....	137
Lampiran 13 Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus I Pertemuan II (Aspek siswa).....	146
Lampiran 14 Penilaian Aspek Kognitif.....	153
Lampiran 15 Penilaian Aspek Afektif.....	154
Lampiran 16 Penilaian Aspek Psikomotor.....	155
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	156
Lampiran 18 Naskah Bermain Peran.....	159
Lampiran 19 Penilaian Aspek Kognitif.....	161

Lampiran 20 HKS.....	162
Lampiran 21 Hasil Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I.....	163
Lampiran 22 Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus II Pertemuan I (Aspek Guru).....	166
Lampiran 23 Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus II Pertemuan I (Aspek siswa).....	175
Lampiran 24 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	182
Lampiran 25 Hasil Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II.....	185
Lampiran 26 . Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus II Pertemuan II (Aspek Guru).....	188
Lampiran 27 Hasil Observasi Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Mnggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Siklus II Pertemuan II (Aspek siswa).....	197
Lampiran 28 Penilaian Aspek Kognitif.....	204
Lampiran 29 Penilaian Aspek Afektif.....	205
Lampiran 30 Penilaian Aspek Psikomotor.....	206
Lampiran 31 Rekapitulasi Hasil Nilai.....	207

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dan guru tersebut merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) telah banyak usaha-usaha yang dilakukan oleh pemerintah. Antara lain menatar guru-guru SD dengan berbagai jenis kegiatan, pengadaan buku-buku sumber, media, metode penyempurnaan dan pemanfaatan kurikulum, melakukan penyempurnaan sarana dan prasarana sekolah, mengadakan kegiatan-kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) dan lain-lainnya. Namun usaha-usaha tersebut belum terlaksana sepenuhnya di Sekolah Dasar karena masih banyaknya guru-guru mengajar, tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih dominan menggunakan metode ceramah.

Menurut Depdikbud (1997:1) usaha tersebut berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Masih banyak guru yang mengajar secara klasik,
- 2) kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru,
- 3) mengutamakan menghafal pengetahuan dan rumus - rumus daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang,
- 4) sedikitnya kesepadanan bahan pengajaran dengan metode dan kemampuan setiap siswa,
- 5) hasil belajar rendah, kemampuan memecahkan masalah rendah berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh,
- 6) lingkungan kelas bising menyulitkan untuk komunikasi dan belajar yang memerlukan pemikiran.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang telah di temukan di atas, guru menemukan permasalahan yang sama pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) khususnya pada Kompetensi Dasar 3.3 menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Untuk itu dalam proses pembelajaran (PKn) di perlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dimiliki guru. Karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Salah satu metode pembelajaran yang di anggap cocok di terapkan dalam PKn adalah metode Bermain Peran. Alasan pemilihan metode bermain peran ini karena pada metode ini menerapkan kemampuan di bidang efektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Menurut Syaiful (2008:11) “Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan siswa”.

Oemar (2003:48) Menyatakan “Bermain Peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah mempelajari masalah-masalah sosial dan menupuk komunikasi antara insani di kalangan siswa dalam kelas”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah

untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Dalam proses pembelajaran PKn yang penulis amati di SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang, sementara guru lebih dominan mengajar dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan tidak semua materi dapat di ajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja, akibatnya pembelajaran yang di berikan guru kurang menarik minat belajar siswa. Tuntutan pembelajaran PKn, guru seharusnya menggunakan metode yang menuntun sikap afektif siswa seperti metode bermain peran. Sedangkan guru jarang menggunakan metode bermain peran sehingga sikap afektif belum tertanam dalam diri siswa. Salah satu metode yang di anggap cocok untuk pembelajaran ini adalah metode bermain peran. Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa : “1). Dalam bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, 2) bermain peran memungkinkan dan memperkenalkan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan yang lainnya”.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan salah seorang guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang pada tanggal 14 februari 2011 , diketahui bahwa dalam pembelajaran PKn, guru dominan menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran, guru yang berperan aktif sementara siswa hanya mendengarkan. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa tidak paham dengan apa yang telah dipelajarinya, akibatnya hasil pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan, maka

guru sebaiknya menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang tepat yaitu dengan menggunakan metode bermain peran

Dalam pembelajaran PKn di kelas V dengan materi “kebebasan berorganisasi” misalnya, pada proses pembelajaran dengan materi ini siswa akan diajak terlibat langsung dan mencari tahu sendiri dengan pengalaman bermain peran yang akan dilakukannya. Jadi materi pembelajaran tidak hanya sekedar imajinasi bagi siswa. Disamping itu, siswa dituntut pula untuk tahu aturan-aturan dalam pemilihan pengurus organisasi yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peninjauan langsung dalam kelas saat pembelajaran PKn di SDN 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang terbukti bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan ceramah, sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal.

**Daftar Nilai Tes Awal Pkn Siswa Kelas V SDN 08 Padang  
Besi Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang**

No	Nama Siswa	Nilai Akhir
1.	AA	6
2	ADU	6
3	ASP.	5
4	AW	6
5	AA	7
6	DM	6
7	DA	5
8	DSS	6
9	DM	7
10	FA	8
11	IM	7
12	MY	7
13	PN	4
14	RI	7
15	HA	8
16	RO	4
17	RRS	4
18	RR	7
19	SD	7
20	SS	6
21	SH	7
22	TS	6
23	TN	5
24	TO	6
25	VS	7
26	WP	5
27	DR	8
28	FY	6
29	CWD	7
30	AI	6
<b>Jumlah</b>		<b>185</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>6,16</b>

(Sumber data: Siswa Kelas V SDN 08 Padang Besi Kecamatan Lubuk Kilangan )

Dari tabel diatas diketahui nilai dari 30 siswa, yang mendapatkan nilai 8 ada 3 orang siswa, sepuluh orang mendapatkan nilai 7, sepuluh orang mendapatkan nilai 6, 4 orang siswa mendapatkan nilai 5 dan 3 orang siswa yang mendapatkan nilai 4. Dari hasil perolehan nilai siswa tersebut terlihat bahwa pencapaian nilai siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Sementara nilai yang diharapkan adalah rata-rata 70.

Dari hasil nilai diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk pelajaran PKn hanya 6,0. Berangkat dari hasil perolehan nilai siswa ini maka penulis

berpendapat perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran untuk mencapai peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah Bagaimana Peningkatan hasil Belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang dan secara khususnya adalah tentang :

1. Bagaimana rancangan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Bentuk rencana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam , pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang.
3. Penilaian pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 08 Padang Besi Indarung Kec. Lubuk Kilangan Kota Padang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan proses pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode bermain peran.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Bagi siswa, siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran PKn, peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial).
3. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

## **BAB II**

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

#### **A. Hasil Belajar**

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

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Sesuai dengan yang dikemukakan Oemar (1993:21) “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan perubahan jasmani”.

Menurut Ngalim (1996:18) “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat di lihat dari kemampuan siswa kehidupan serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

##### **2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

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

Pembelajaran adalah satu kata yang mempunyai kata dasar yaitu” belajar” yang diberi awalan pe- dan akhiran -an. Pembelajaran menurut cagme dan biggs (dalam Djafai 2001 : 10) adalah “ rangkaian peristiwa/ kejadian yang berlangsung

dengan mudah”. Natawijaya (1992: 59) menyatakan bahwa “ Pembelajaran adalah upaya pembimbing terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang berkaitan “. Sedangkan Rohasdi (2003 :6) menyatakan “Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar siswa”.

Dari uraian-uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembimbing terhadap siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dan kepribadian sesuai dengan kehidupan budaya masyarakat.

#### **b. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

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

Somatri (dalam Azis 1999:14) Istialah PKn merupakan mata pelajaran social yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga Negara yang baik sebagai berikut :

Warna Negara yang baik adalah 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 agar menjadi warga Negara yang diandalkan oleh bangsa dan Negara.

Berdasarkan pendapat di atas, dipertegas oleh Depdiknas (2006:271)” Pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamalkan oleh pancasila dan UUD 1945 “.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga Negara kearah yang lebih positif berdasarkan 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 dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

### **c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Andries (2007:2) yang menyatakan bahwa, ruang lingkup PKn adalah: 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, 2). Norma, hokum dan persatuan, 3). Hak asasi manusia, 4). Kebutuhan warga Negara, 5). Konstitusi Negara, 6). Kekuasaan dan politik, 7). Pancasila, 8). Globalisasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditegaskan oleh Depdiknas (2007:271) yang menyatakan bahwa:

Persatuan dan kesatuan bangsa yang meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan

meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, system hokum dan peradilan nasional.

Berdasarkan uraian di atas tentang ruang lingkup PKn telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn meliputi: 1). Ketatanegaraan, 2). Bangsa, 3). Kegiatan ekonomi, 4). Hukum, 5). Politik, 6). HAM, 7). Pancasila sebagai ideology bangsa, dan 8). Globalisasi.

#### **d. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD**

Depdiknas (2006:271) tujuan Pkn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Menurut Depdiknas (2004:30) mengatakan “Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pengetahuan dan kemampuan memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam rangkah pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga Negara yang bertanggung jawab serta member bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan agar menjadikan warga Negara yang dapat berfikir kritis, aktif, kreatif, dan

bertanggung jawab serta dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### **3. Metode Bermain Peran**

#### **a. Pengertian metode**

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

Cara yang sesuai 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) menyatakan bahwa “Metode adalah ilmu-ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidikan dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk melakukan aktifitas, dari lingkungan yang terdiri dari pendidikan dan siswa saling berinteraksi dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran sehingga tujuan yang telah disusun tercapai dengan baik.

#### **b. Metode Bermain Peran**

Metode Bermain Peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep.

Oemar (2005:199) menyatakan “Bermain Peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insane”. Sedangkan Menurut Nuryani (2005:110) Metode Bermain peran adalah “pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep”.

Berdasarkan 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. Keunggulan Metode Bermain Peran**

Nuryani (2005:110) menyatakan bahwa “Keunggulan dari metode bermain peran adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan memahami konsep dan akan lebih lama mengingat.

Hal di atas dapat dipertegas Oemar (2008:214) menyatakan bahwa Keunggulan metode bermain peran 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 nyata, 4) identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan metode bermain peran adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif dalam melakukan suatu drama dan siswa bebas mengungkapkan perasaan dan pendapatnya tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.

### **d. Tujuan Bermain Peran**

Berdasarkan pengertian metode dan keunggulan metode bermain peran yang telah dikemukakan di atas Nana (1996:63) mengemukakan tujuan metode bermain peran 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) memberikan motivasi belajar kepada siswa,6) melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok,7)menumbuhkan daya kreatif siswa

Sedangkan Menurut Oemar (2008:199) tujuan metode bermain peran adalah

1)belajar dan berbuat para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang seutuhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaksi atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2)belajar melalui peniruan (imitasi) para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkahlaku mereka, 3)belajar melalui balikan, para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembang 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 mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan metode bermain peran adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengadakan kerja sama serta mengembangkan sikap toleransi dalam diri siswa sehingga siswa bisa belajar dan berbuat dari apa yang dilakukan dan yang diambil.

#### **4. Langkah-Langkah Proses Pembelajaran Bermain Peran**

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah diterapkan apabila seorang guru memahani langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran. Menurut Oemar

(2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran Yaitu: “1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi bermain peran”.

Untuk lebih jelasnya dapat penulis jabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan dan instruksi

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

b. Tindakan dramatik dan diskusi

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

c. Evaluasi bermain peran

- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam bermain peran.

- 2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
- 3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) , atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

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 di atas dapat disimpulkan 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 penulis memakai langkah-langkah dalam metode bermain peran yaitu: Pendapat Oemar (2008: 215), alasannya karena mudah untuk dipahami serta mudah dalam pelaksanaannya.

## **5. Penilaian Pembelajaran PKn**

### **a. Pengertian Penilaian pembelajaran**

Menurut Haris (2007:3) penilaian adalah “proses untuk mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja siswa. Hasil penilaian digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap ketuntasan siswa dan evektifitas proses

pembelajaran”. Sedangkan menurut Nana (1996:65) menyatakan bahwa penilaian adalah “alat bantu untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah alat bantu untuk mengukur ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran.

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

Penilaian pembelajaran PKn bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar siswa serta untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran. Harris (2007:3) penilaian pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1) Penilaian pendidikan untuk menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, 2) Hasil penilaian pendidikan dapat digunakan untuk menentukan pencapaian kompetensi dan melakukan pembinaan dan pembimbingan pribadi siswa, 3) Penilaian pendidikan ditujukan untuk pembinaan prestasi dan pengembangan potensi siswa, 4) Untuk memperoleh data yang dipercaya sebagai dasar pengambilan keputusan perlu digunakan berbagai penilaian yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan.

Sedangkan menurut *Gronlund* (dalam Ngalim, 2006:3) merumuskan pengertian penilaian pembelajaran:

*Evaluation a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils.* (penilaian pembelajaran adalah suatu proses sistematis untuk menentukan dan membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik).

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran oleh siswa.

## 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 dan hasil belajar. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama di bidang PKn Seorang guru dapat menggunakan metode dalam pembelajaran terutama dalam bermain peran.

Metode bermain peran tentunya memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, siswa dapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat, siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan, bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

Agar pembelajaran metode bermain peran berjalan dengan baik, guru hendaknya melakukan langkah-langkah bermain peran yang menurut Oemar (2008:215) adalah:

### Langkah I

1. Guru membagi siswa kedalam kelompok menjadi 5 kelompok
2. Guru membagikan teks skenario untuk bermain peran
3. Mendengarkan penjelasan dari guru tentang cara bermain peran
4. Guru memberitahukan peran apa yang akan dimainkan
5. Sebelum bermain peran, siswa diminta untuk latihan dengan perannya masing-masing

### Langkah II

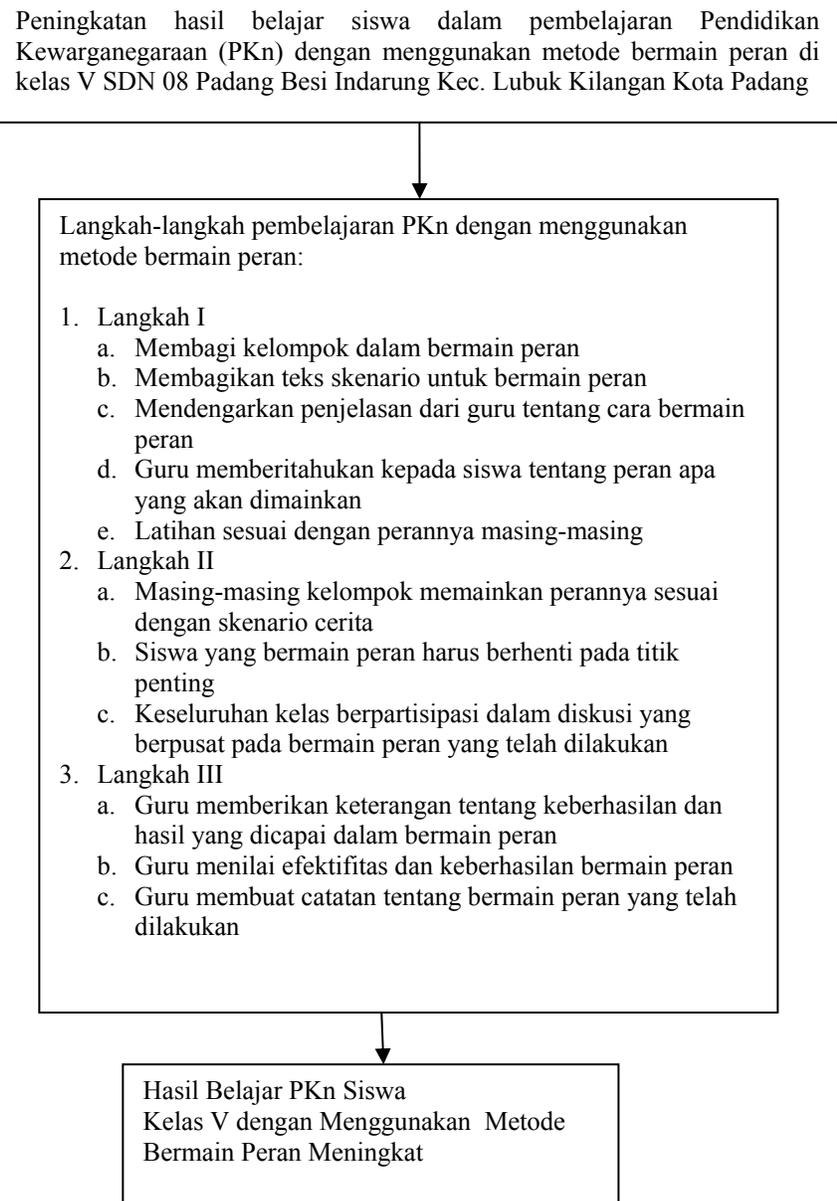
1. Masing-masing kelompok diminta memainkan perannya sesuai dengan skenario cerita
2. Siswa yang bermain peran harus berhenti pada titik penting

3. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan

#### Langkah III

1. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam bermain peran
2. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran
3. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang dilakukan

### **KERANGKA TEORI PENELITIAN**



## **BAB V**

### **Simpulan dan Saran**

#### **A. Simpulan.**

Dari paparan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV, simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dibagi dalam tiga tahap pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal dilaksanakan dengan melakukan appersepsi, kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran, dan pada kegiatan akhir dilaksanakan penyimpulan pelajaran dan pemberian evaluasi pada siswa.
2. Bentuk pelaksanaan pembelajaran PKn disesuaikan dengan langkah-langkah metode bermain peran adalah: pada kegiatan awal yaitu menentukan tujuan, pada kegiatan inti disesuaikan dengan langkah-langkah bermain peran yaitu: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, dan 3) evaluasi bermain peran. Kegiatan akhir yaitu tindak lanjut dan evaluasi sesuai dengan materi yang telah dibahas dalam pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata siswa adalah 71,33 dengan ketuntasan 46,7% dan pada pertemuan II nilai rata-rata siswa adalah 77 dengan ketuntasan 53,3%. Pada siklus II meningkat pada pertemuan I nilai rata-rata siswa adalah 78,3 dengan ketuntasan 63,3% pada pertemuan II meningkat menjadi 85,3% dengan ketuntasan 90%.

**B. Saran.**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan dalam tiga tahap yaitu: kegiatan awal, kegiatan, dan kegiatan akhir layak dipertimbangkan oleh guru, untuk menjadi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih metode pembelajaran.
2. Dalam bentuk pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran disesuaikan dengan langkah-langkah metode bermain peran yaitu: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Bagi pembaca, agar bagi siapa pun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca

## DAFTAR RUJUKAN

- Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Azis Toyibin, dkk, 1997. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta : Rineka Cipta.
- 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
- .....2004. *Badan Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Harris.2007. dalam <http://ardhana12.wordpress.com> (diakses 27 april 2009)
- Harun R dan Mansur.2007. *penilaian hasil belajar*.Bandung: CV Wacana Prima
- M. ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- 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
- Nuryani R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas negeri malang.
- Oemar Hamalik. 2003.*Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA* .Bandung:Sinar Baru Algensindo