

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PKn
DI KELAS V SD NEGERI 09 PARAK GADANG
KECAMATAN PADANG TIMUR
KOTA PADANG**

SKRIPSI



Oleh:

**RIRI SILVIA
07586**

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

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PKn
DI KELAS V SD NEGERI 09 PARAK GADANG
KECAMATAN PADANG TIMUR
KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**RIRI SILVIA
07586**

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

2011

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode
Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn Di Kelas V SD Negeri 09
Parak Gadang Kec.Padang Timur Kota Padang**

Nama : **RIRI SILVIA**
Nim / Bp : 07586 / 2008
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Markis Yunus,M.Pd
Nip.19501118 197603 1 001

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

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

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

HALAMAN PENGESAHAN 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 Dengan Menggunakan Metode
Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn Di Kelas V SD Negeri 09
Parak Gadang Kec.Padang Timur Kota Padang**

Nama : **RIRI SILVIA**
Nim / Bp : 07586 / 2008
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Markis Yunus,M.Pd	1.
2. Sekretaris	: Dra. Farida,S.Pd,M.Si	2.
3. Anggota	: Drs. Zuardi,M.Si	3.
4. Anggota	: Drs. Arwin,S.Pd	4.
5. Anggota	: Dra. Tin Indrawati,M.Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan dalam skripsi ini, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti cara pengutipan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2011

Yang menyatakan,

RIRI SILVIA

HALAMAN PASAMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya Kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap.

(QS Al Insyirah, 94 : 5-8)

Alhamdulillahirabbil'alamin.....

Puji syukur atas segala nikmat yang engkau berikan...ya Allah.....

Tiada yang bisa terucap hanya puji syukur atas rahmat dan anugerah Mu

Kau beri aku pertolongan di saat-saat sulit dengan mendengarkan selalu doa-doa ku

Karena engkau lah tempat ku mengadu dalam doa mohon pada Mu tuk kabulkan cita-cita ku.....

Ya.....Allah

Hari ini satu tugas telah selesai, satu tanggung jawab telah ku laksanakan

Dan apapun yang menanti ku setelah ini dengan cinta dan ridho Mu.....ya....Allah

Ku harap petunjuk dan kekuatan

Agar apapun yang ku lakukan esok dapat memberi arti dan kebahagiaan bagi orang-orang yang ku sayangi.....

Kupersembahkan setitik keberhasilan ini sebagai tanda cinta dan bakti kepada Papa dan Mama ku

Peluhmu mengucur deras demi meraih asa dan cita-citaku

Langkahmu tertatih tuk menyingkap debu-debu kehidupan

Tapi bibir mu selalu mengukir senyuman dan pantang menyerah

Doa mu mengalir ikhlas setiap saat

Aku bangga memiliki orang tua seperti mu.....

Karya kecilku ini kupersembahkan juga buat para Kakanda, seluruh family dan untuk seluruh orang-orang yang dekat dengan ku yang tidak bisa ku sebutkan satu per satu.

Terutama orang-orang yang telah ikut membantu kelancaran dalam pembuatan karya kecil ku ini.

Apa lah daya ku untuk membalas semua kebaikan itu

Hanya pada Tuhan ku panjatkan doa

ABSTRAK

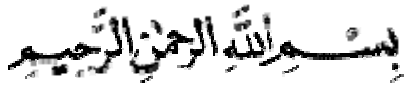
RIRI SILVIA.2011 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SDN 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Skripsi, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar PKn siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas V SDN 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara tes dan pengamatan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa.

Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang diupayakan agar dapat membina interaksi antara siswa sehingga kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat dikembangkan dengan baik. Metode bermain peran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Ini terlihat dari rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus I sebesar 78,5%, dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II sebesar 96,4%. Aspek pelaksanaan aktivitas guru pada pertemuan I siklus I, diperoleh persentase keberhasilan sebesar 62,5%, dan aspek pelaksanaan aktivitas guru pertemuan II siklus I diperoleh persentase sebesar 75%. Sedangkan pada aspek pelaksanaan aktivitas siswa pertemuan I siklus I diperoleh persentase sebesar 58,3%, dan aktivitas siswa pertemuan II siklus I sebesar 75%. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I yang mencakup tiga ranah yaitu aspek kognitif sebesar 65%, aspek afektif sebesar 70%, dan aspek psikomotor sebesar 69%. Sedangkan hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Dimana hasil belajar siswa pada aspek kognitif siklus II sebesar 79%, aspek afektif sebesar 81%, dan aspek psikomotor sebesar 83%. Peneliti mengambil kesimpulan, bahwa guru telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pkn di Kelas V SD Negeri No.09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur 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. Bapak Drs. Markis Yunus, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Dra. Farida, S.Pd, M.Si sebagai pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

4. Bapak Drs.Zuardi,M.Si, Bapak Drs.Arwin,S.Pd, Ibu Dra.Tin Indrawati,M.Pd sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan yang sangat berarti.
5. Bapak Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru di SD Negeri No.09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang, yang memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
6. Siswa kelas V SDN No.09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang yang telah menjadi subjek dalam penelitian.
7. Papanda dan ibunda serta adik-adik tercinta yang telah banyak memberikan dorongan semangat baik moril maupun materil.
8. Sahabat-sahabatku yang selalu bersama dalam suka dan duka yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Metode Mengajar	10
a. Pengertian Metode Mengajar	10
b. Macam-macam Metode Mengajar	12
3. Metode Bermain Peran	13
a. Pengertian Metode Bermain Peran	13
b. Kelebihan Metode Bermain Peran	14

c. Tujuan Metode Bermain Peran	15
d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran	16
4. Pembelajaran.....	18
5. Pendidikan Kewarganegaraan.....	18
6. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	19
7. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	20
8. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	21
9. Penilaian Pembelajaran PKn.....	22
a. Pengertian Penilaian.....	22
b. Penilaian Pembelajaran PKn.....	23
10. NKRI.....	24
B. Kerangka Teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Lokasi Penelitian	30
1. Tempat Penelitian	30
2. Subjek Penelitian	30
3. Waktu Penelitian.....	31
B. Rancangan Penelitian	31
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
2. Alur Penelitian Tindakan	33
3. Prosedur Penelitian	34
C. Data dan Sumber Data	37
1. Data Penelitian.....	37
2. Sumber Data.....	38

D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Penelitian	39
F. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Siklus I	43
a. Perencanaan	43
b. Pelaksanaan.....	47
c. Pengamatan.....	53
d. Refleksi	58
2. Siklus II.....	60
a. Perencanaan	60
b. Pelaksanaan.....	63
c. Pengamatan.....	65
d. Refleksi	68
B. Pembahasan.....	70
1. Pembahasan Siklus I	70
2. Pembahasan Siklus II.....	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR RUJUKAN	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I dan II	79
2 Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	97
3 Laporan Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD Dari Aspek Guru Siklus I pertemuan I dan II	100
4 Laporan Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD Dari Aspek Siswa Siklus I pertemuan I dan II	105
5 Hasil Penilaian aspek kognitif Siklus I.....	110
6 Hasil Penilaian aspek afektif Siklus I pertemuan I dan II.....	112
7 Hasil Penilaian aspek psikomotor Siklus I pertemuan I dan II.....	115
8 Perbandingan Hasil Belajar Siswa untuk Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor serta Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus I.....	118
9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pertemuan II	119
10 Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	129
11 Laporan Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD Dari Aspek Guru Siklus II pertemuan II	132
12 Laporan Hasil Observasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD Dari Aspek Siswa Siklus II pertemuan II	135
13 Hasil Penilaian aspek kognitif Siklus II.....	138
14 Hasil Penilaian aspek afektif Siklus II pertemuan II.....	140
15 Hasil Penilaian aspek psikomotor Siklus II pertemuan II.....	143
16 Perbandingan Hasil Belajar Siswa untuk Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor serta Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus II.....	146

17	Rata-rata Penilaian Siklus I dan Siklus II.....	147
18	Dokumentasi Siswa Bermain Peran.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal tersebut sejalan juga dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI No.20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional di atas, guru mempunyai peranan penting sebagai salah satu komponen pendidikan, karena itu guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya sebagai tenaga profesional. Untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya, guru perlu meningkatkan potensinya, mengelola proses pembelajaran, menilai hasil belajar dan membimbing siswa, meningkatkan motivasi belajarnya, serta mampu memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan di Sekolah Dasar yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Selain itu, pembelajaran PKn juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya untuk menghasilkan generasi yang berkualitas yaitu manusia yang mampu berpikir secara kritis, kreatif, dan logis. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari pembelajaran PKn yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, dimana peserta didik dituntut memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan logis di dalam proses pembelajaran, serta berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Hal ini berarti penekanan mata pelajaran PKn bukan hanya pada aspek kognitif belaka, akan tetapi juga berada pada segi afektif dan psikomotor. Namun, dalam pelaksanaannya tidak berarti meninggalkan aspek kognitif. Karena ketiga aspek itu tidak dapat berdiri sendiri, selain itu hubungan ketiganya sangatlah erat, karena saling berintegrasi.

Keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran tidak saja ditentukan oleh tenaga pengajar yang baik atau kurikulum yang mantap dan telah teruji, sehingga lebih operasional atau sama sekali karena adanya

sarana atau prasarana yang baik dan fasilitas yang tersedia, namun juga dapat ditentukan oleh metode atau teknik pembelajaran yang digunakan guru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Oemar (2007:26) bahwa: “metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum”.

Dengan adanya metode yang di pergunakan tersebut diharapkan tumbuh berbagai kegiatan siswa yang efektif serta tercapainya interaksi yang edukatif dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam integrasi guru harus mampu menjadi fasilitator, penggerak serta pembimbing siswa, sedangkan siswa dapat aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam mata pelajaran PKn tidak semua materi yang terdapat didalamnya bisa menggunakan metode bermain peran. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas V semester I dengan kompetensi dasar 1.3.Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, karena materi PKn ini sangat dituntut pemahaman dan aplikasinya dalam bentuk sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu metode yang tepat untuk pembelajaran ini adalah Metode bermain peran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Syaiful (2003:213) yang mengatakan bahwa :“metode bermain peran berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial”.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SD Negeri 09 Parak Gadang, pembelajaran PKn di SD masih bersifat tekstual atau cenderung hafalan, selain itu kegiatan pembelajaran sering berpusat pada guru, karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja dapat menyebabkan suasana kelas menjadi tegang karena siswa harus berkonsentrasi penuh untuk mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar PKn. Selain itu, didalam proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media ataupun metode yang tepat dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru kurang memahami penggunaan metode dalam pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi membosankan bagi siswa.

Masalah diatas terbukti dari data hasil belajar PKn pada ujian tengah semester siswa yang penulis peroleh dari guru kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang, yang mana dari jumlah siswa 33 orang, 15 orang mendapat nilai 7 keatas, dan 18 orang mendapat nilai kurang dari 7. Untuk lebih jelasnya data hasil belajar tengah semester siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Nama Siswa	Nilai Mid Semester I
1	AUL	9
2	ANN	8,5
3	YOGA	6,5
4	KURN	6,8
5	DIVA	7,5
6	FAD	6,5
7	IRMA	8
8	NAD	8
9	AMEL	7,5
10	NUR	8

11	ANDR	6,5
12	SUCI	7,5
13	REZA	8
14	RIKA	7,5
15	RAMA	6,4
16	NICI	6,8
17	NICO	6,5
18	DONI	6,5
19	ILHAM	9
20	ANGGA	8
21	FEBI	6,8
22	RENDI	6,5
23	FERN	6,5
24	RUDI	6,5
25	SHOD	8,5
26	RURI	7,5
27	SULIS	6,8
28	SAGITA	8
29	CINDY	6,2
30	ANG	6
31	LIYA	6,5
32	RIRIN	6,4
33	TIO	6,5

Sumber : Dokumentasi nilai tengah semester guru kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang.

Dari tabel di atas, dilihat bahwa hasil belajar PKn siswa kelas V masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu sebesar 70%. Untuk itu, seorang guru harus mampu menggunakan metode yang tepat, sehingga permasalahan tersebut dapat diatasi dengan baik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Karena metode bermain peran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah sosial yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang terjadi, penulis merasa pentingnya penggunaan metode dalam mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu penulis mencoba membahas tentang “ **Peningkatan**

Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kec. Padang Timur Kota Padang”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum penulis akan memberikan rumusan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang menjadi pokok dalam pembahasan yaitu “ Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kec. Padang Timur Kota Padang”.

Permasalahan tersebut akan dibahas lagi secara khusus mengenai:

1. Bagaimana merancang pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang ?.

3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kec. Padang Timur Kota Padang. Dan secara khususnya penelitian ini tujuannya yaitu untuk mendeskripsikan:

- a. Rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang.
- b. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang.
- c. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang.

4. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metoda bermain peran. Secara praktisnya, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, dan siswa sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn tentang NKRI di kelas V SD.

2. Bagi guru, untuk menambah pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan metode bermain peran agar proses belajar mengajar tidak membosankan, serta untuk meningkatkan profesional sebagai seorang guru dalam melakukan inovasi selama proses pembelajaran PKn di Sekolah Dasar guna mewujudkan proses belajar mengajar yang lebih berkualitas, sehingga dapat menciptakan iklim dan suasana yang kondusif dalam pembelajaran PKn.
3. Bagi siswa, melalui metode bermain peran dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran PKn

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku seseorang, maka seseorang sudah dikatakan berhasil dalam belajar. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nana Sudjana (1995:5) hasil belajar adalah "kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Menurut Sumiati (2007:38) hasil belajar adalah "perubahan perilaku". Perilaku itu mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir, penghargaan terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapi.

Sedangkan Menurut Oemar (2008:2) "hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani". Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah proses pembelajaran berakhir.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah

diberikan, serta mampu menerapkannya. Dalam KTSP hasil belajar yang dituntut bukan dari aspek kognitif saja, melainkan mencakup aspek afektif dan psikomotor.

Menurut Anas (2007:49) “dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: a) pengetahuan, b) pemahaman, c) penerapan, d) analisis, e) sintesis dan f) penilaian”. Jadi aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental atau otak. Anas (2007:54) menjelaskan “ada lima jenjang yang terdapat dalam aspek afektif yaitu: a) menerima, b) menanggapi, c) menghargai, d) mengatur, dan e) karakteristik dengan suatu nilai atau kelompok nilai”. Menurut Anas (2007:57) “aspek psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak seseorang menerima pengalamannya belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif”.

Berdasarkan penjabaran tentang ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor di atas, maka hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat mencakup ketiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Metode Mengajar

a. Pengertian Metode Mengajar

Istilah metode mengajar terdiri dari dua kata yaitu metode dan mengajar. Metode atau metoda berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Methodos*” dan *Hodos*”. *Methodos* berarti melalui atau melewati dan *Hodos* berarti jalan

atau cara. Dengan demikian metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan mengajar berarti menyajikan atau menyampaikan.

Hasibuan (2004:3) menjelaskan “ mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar”. Oemar (2005:58) menjelaskan “mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa disekolah dan juga mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah. Sadirman (2007:47) mengemukakan “mengajar adalah menyampaikan pengetahuan pada anak didik”.

Di dalam mengajar tentu guru menggunakan berbagai metode mengajar agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasibuan (2004:3) mengemukakan “metode mengajar adalah alat dapat merupakan bagian dari perangkat alat atau cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar”. Nana (2004:76) mengemukakan “metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Kemudian Abu Ahmadi (2005:52) mengemukakan “metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau teknik penyajian bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas, baik secara individu atau secara kelompok agar

pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.

Metode mengajar menurut Rusli, dkk (2008:81) “merupakan cara atau jalan yang ditempuh untuk menyajikan tugas-tugas yang pada dasarnya berupa kerja fisik dan keterampilan”. Isjoni, dkk (2005:17) menjelaskan “metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode mengajar adalah cara-cara atau teknik yang digunakan pada saat berlangsungnya pengajaran agar siswa lebih memahami atau mengerti pelajaran yang sedang berlangsung.

b. Macam-macam Metode Dalam Pembelajaran

Ketepatan penggunaan metoda mengajar sangat tergantung kepada tujuan, isi proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar. Ditinjau segi penerapan metode-metode mengajar yang tepat digunakan untuk siswa dalam jumlah besar dan ada yang tepat untuk siswa dalam jumlah kecil. Menurut Nana (2004:77) banyak jenis-jenis metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Metoda Ceramah merupakan suatu cara penyajian proses pembelajaran berupa penjelasan konsep, prinsip dan fakta atau penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa, 2) Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadi komunikasi langsung yang bersifat two way traffic, sebab pada saat yang sama terjadi

dialog antara guru dan siswa, 3) Metode diskusi merupakan tukar menukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu atau untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama, 4) Metode tugas belajar dan resitasi yaitu metode ini tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi jauh lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu maupun secara kelompok, 5) Metode kerja kelompok adalah metode yang mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok), 6) Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang sangat efektif, sebab membantu para siswa untuk mencari jawaban dengan usahanya sendiri berdasarkan fakta (data) yang benar, 7) Metode bermain peran merupakan metode yang pada dasarnya digunakan untuk mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial, 8) Metode problem solving adalah metode yang bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir sebab dalam problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan, 9) Metode latihan adalah metode mengajar yang digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari, 10) Metode karyawisata yaitu metode mengajar yang berarti kunjungan keluar kelas dalam rangka belajar.

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antar individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut. Bermain

peran pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial.

Syaiful (2003:213) menjelaskan “metode bermain peran berarti menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial”. Sedangkan menurut Ahmad (2001:47) ”bermain peran lebih menekankan kenyataan dimana para siswa diikut sertakan dalam permainan peranan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”.

Kemudian Abu Ahmadi (2005:80) menjelaskan “bermain peran adlah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari”.

Dari pendapat para ahli di atas tentang pengertian metode bermain peran, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu strategi mengajar dengan cara mendramatisasikan atau mempertontonkan yang sifatnya pura-pura atau peniruan situasi berupa proses sehingga orang yang terlibat dapat memahami konsep dan sikap atau nilai moral didalamnya.

b. Kelebihan Metode Bermain Peran

Kelebihan metode bermain peran menurut Syaiful (dalam Mansyur, 2003:213) yaitu:

- a) murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat murid harus tajam dan tahan lama, b) murid akan

terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran dituntut untuk untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang disediakan, c)bakat yang erpendam pada murid dapat dipupuk sehingga akan dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan jadi pemain yang baik kelak, d)kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, e)murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya;dan f)bahasa lisan murid dapat dibina menjadai bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Lebih lanjut Abdul (2008:10) menyebutkan metode bermain peran sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

a) Mengembangkan kreatifitas siswa, b) memupuk kerjasama antar siswa, c) menumbuhkan bakat siswa dalam seni dan drama, d) memupuk keberanian berpendapat di dalam kelas, e) melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan metode bermain peran dapat mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat memupuk kreatifitas, kerjasama yang baik diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat.

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut Nana (1996:63) 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) 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 bermain peran 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 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 diamatinya.

d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, apabila

seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran.

Menurut Abdul (2008:111) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu:

- 1). Tahap persiapan: pada tahap ini yang harus dilakukan diantaranya:
 - a) Menentukan tema sosial yang akan diperankan.
 - b). Menjelaskan pelaksanaan metode jika siswa belum tahu apa itu metode bermain peran.
 - c). Memilih siswa yang mengajukan diri untuk bermain.
 - d). Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mempersiapkan diri sebelum memerankan peranya.
- 2). Tahap pelaksanaan
 - a). Dalam pelaksanaannya, jika baru pertama kali dilaksanakan usahakan jangan terlalu lama.
 - b). Berikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan peran yang dilakukannya.
 - c). Jika terjadi kesalahan guru segera memberikan bimbingan atau arahan agar tidak lari dari yang telah ditetapkan.
- 3). Tindak Lanjut
 - a). Melakukan tanya jawab tentang apa yang telah dilakukan.
 - b). Melakukan bermain peran kembali jika ada kesalahan.

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu aktivitas atau suatu proses mengajar dan belajar. Cagne dan Biggs (dalam Djafar 2001:10) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah : “Rangkaian peristiwa / kejadian yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat dapat berlangsung dengan mudah”. Natawijaya (1992:59) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah memiliki keinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan”. Sedangkan Rohadi (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 dikemukakan oleh beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu merupakan suatu kegiatan bimbingan terhadap siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dan kepribadian sesuai dengan kehidupan budaya masyarakat.

5. Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Somatri (dalam Azis 1999:14) istilah Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik sebagai berikut:

Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. 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.

Kemudian Aziz (2002:1.4) menyatakan “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik”. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka yang dikatakan dengan 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.

6. 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.

Hal di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) bahwa:

Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional.

Berdasarkan uraian tentang ruang lingkup PKn yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn meliputi:

1) ketatanegaraan, 2) bangsa, 3) kegiatan ekonomi, 4) hukum. 5) politik, 6) HAM, 7) Pancasila sebagai ideologi bangsa, dan 8) globalisasi.

7. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 bahwa Tujuan dari PKn di SD adalah 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, 4). Berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi yang baik.

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

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat dimaknai bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya menjadi manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga Negara Indonesia.

8. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut 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 diamalkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Sedangkan Andries (2007:2) menyatakan bahwa pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur pancasila dan norma yang berada pada kepribadian bangsa Indonesia agar dapat menjadi warga negara yang mampu mengembangkan dan melestarikan pancasila.

Dari pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk pembentukan warga negara yang baik serta untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan norma yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

9. Penilaian Pembelajaran PKn

a. Pengertian Penilaian

Menurut Harris (2007:3) penilaian adalah “proses guna mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja siswa”. Hasil penilaian digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap ketuntasan siswa dan efektifitas proses pembelajaran. Sedangkan 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) mengemukakan penilaian pembelajaran Pkn berguna 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 Grounlund (dalam Ngalim, 2006:3) merumuskan pengertian penilaian pembelajaran PKn :

Evaluation a systimatic process of determining the extent to which instruktional objektives 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 pembelajaran PKn adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran oleh siswa.

10. NKRI

Menurut Suharsanto (2006:2) NKRI merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang meliputi wilayah daratan dan wilayah perairan yang sangat luas. Terhampar melintasi garis khatulistiwa dan tersebar dari sabang sampai merauke. Wilayah ini terbagi atas beberapa provinsi atau daerah tingkat I. Tiap-tiap provinsi tersebut dikepalai oleh seorang Gubernur yang diberi wewenang untuk memimpin dan menjaga daerahnya. Dan dalam NKRI terdapat beberapa pembahasan yaitu :

a. Pentingnya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Menurut Sunarso (2008:10) alasan utama yang menjadi dasar pentingnya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah :

1. Negara Kesatuan Republik Indonesia Merupakan Pilihan Terakhir

Para pejuang dan pendiri Indonesia sudah bertekad bahwa bentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan pilihan terakhir. NKRI tidak berdiri dengan sendirinya, tetapi melalui perjuangan panjang yang dilakukan oleh para pejuang dan juga rakyat Indonesia. Mereka rela mengorbankan harta dan bahkan nyawa mereka demi kemerdekaan Indonesia tercinta. Oleh karena itu, kita wajib menghargai jasa para pahlawan yang telah berjuang untuk mempertahankan kesatuan dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

2. Hidup Aman dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia

Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri atas banyak suku bangsa dengan budaya dan kepentingan yang berbeda-beda. Namun, perbedaan kepentingan tersebut tentu tidak boleh mengalahkan kepentingan bangsa dan negara. Seluruh rakyat memiliki kesamaan pandang dan sikap bahwa NKRI merupakan suatu kesatuan yang utuh dan tidak boleh terpecah belah dalam seluruh aspek kehidupan, baik sosial, budaya, ekonomi, pertahanan dan keamanan.

b. Upaya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Setiap rakyat Indonesia mempunyai kewajiban dan tanggung jawab untuk menjaga keutuhan NKRI. Menurut Suharsanto (2006:14) upaya yang perlu dilakukan untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia yaitu :

1. Menjaga wilayah dan kekayaan tanah air Indonesia

Wilayah dan segenap kekayaan haruslah kita pertahankan dan kita jaga. Sebab, di situlah letak kedaulatan Negara kita. Kita tidak boleh membiarkannya diambil atau dirampas bangsa asing atau orang perorangan. Tugas menjaga semua ini memang diserahkan kepada Negara. Namun sebagai warga Negara, kita juga harus turut menjaganya.

2. Saling menghormati perbedaan

Indonesia berdiri di atas perbedaan. Perbedaan tersebut meliputi agama, suku, adat istiadat, bahasa daerah dan warna kulit. Semua perbedaan itulah yang dapat membangun Indonesia seutuhnya. Agar keutuhan Indonesia tetap terjaga, kita harus menganggap perbedaan itu sebagai anugerah. Kita harus mensyukuri perbedaan yang ada. Cara menjaga perbedaan-perbedaan itu dengan saling menghormati teman yang berbeda agama suku, adat istiadat, bahasa daerah dan warna kulit. Dengan demikian , kita turut menjaga keutuhan negara Indonesia.

3. Mempertahankan kesamaan dan kebersamaan

Bangsa Indonesia memiliki banyak perbedaan. Akan tetapi, bangsa Indonesia juga memiliki banyak persamaan. Dalam naskah Sumpah Pemuda, kita telah mengikrarkan bahwa kita adalah satu bangsa, bangsa Indonesia. Kita mengakui bahwa kita satu tumpah darah, tumpah darah Indonesia. Kita juga mengakui bahwa kita menjunjung tinggi bahasa persatuan, yaitu bahasa Indonesia. Itulah tiga persamaan pokok yang dimiliki bangsa Indonesia. Selain itu, kita juga memiliki Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, dan Sang Saka Merah Putih. Semua itu adalah lambang pemersatu bangsa. Agar keutuhan Indonesia terjaga, kesamaan tersebut haruslah tetap dijaga dan dipertahankan.

4. Menumbuhkan Budaya Belajar dan Bekerja Keras

Tidak ada satu bangsa pun di dunia ini yang dapat menjadi besar tanpa belajar dan bekerja keras. Bahkan belajar dan bekerja keras dijadikan sebagai suatu kehormatan bangsa. Contohnya Jerman, Jepang, ataupun Amerika Serikat merupakan negara-negara besar di dunia. Masyarakat di negara–negara itu sudah terbiasa dengan belajar dan bekerja keras. Bangsa Indonesia haruslah mencontoh budaya mereka untuk belajar dan juga bekerja keras. Dengan budaya itu, bangsa Indonesia tidak akan tertinggal dari bangsa lain.

B. Kerangka Teori

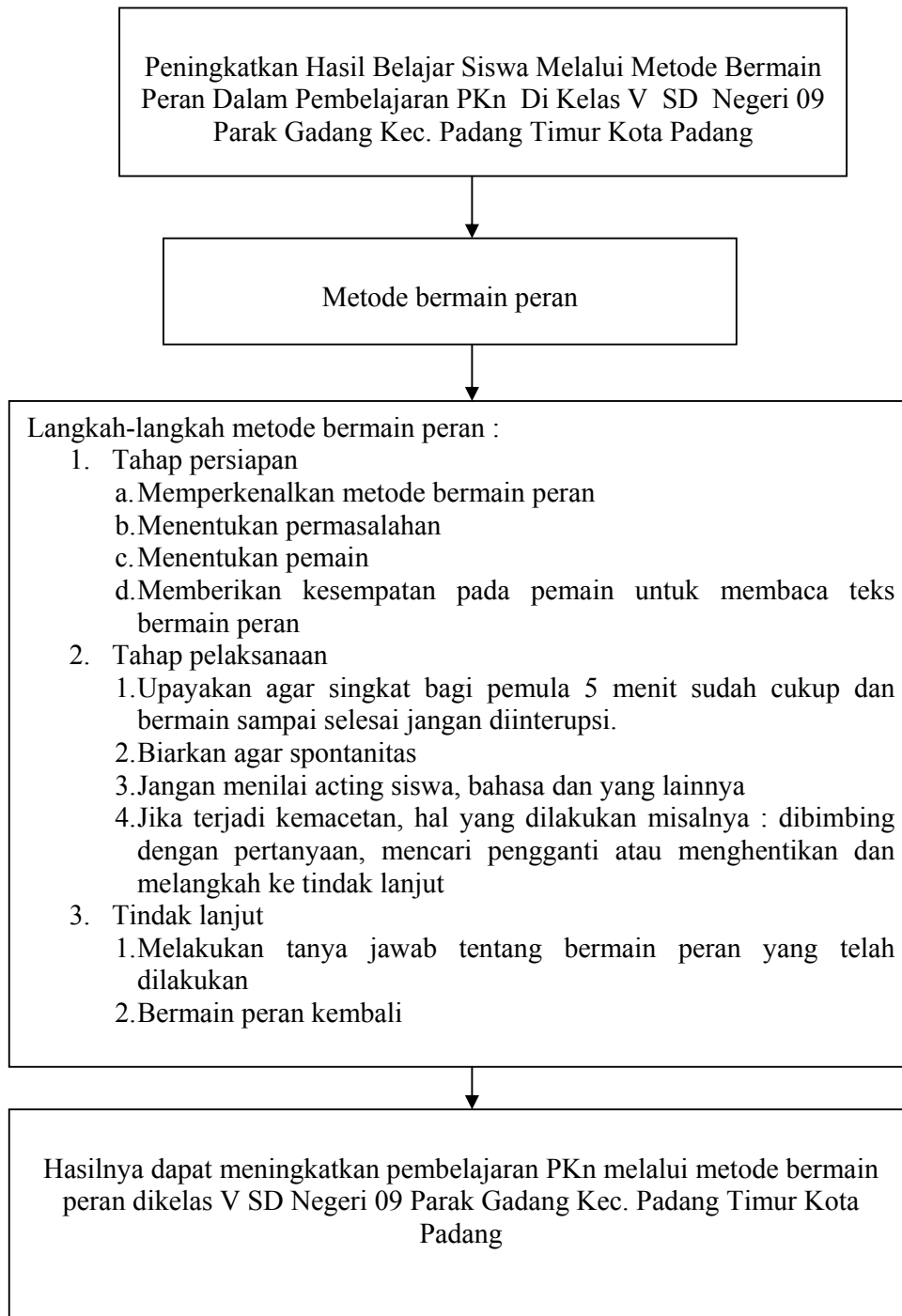
Suatu Pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud jika seorang guru telah mampu menggunakan strategi, pendekatan, model, ataupun metode yang tepat dan sesuai dalam pembelajaran.

Bidang studi PKn seringkali menjadi pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini tentu saja akan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama dibidang PKn, seorang guru dapat menggunakan metode dalam pembelajaran terutama 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.

Pelaksanaan metoda bermain peran dapat dilakukan dengan 3 tahap yaitu pertama adalah tahap persiapan, guru dan siswa menentukan masalah sosial yang akan diperankan, lalu memilih siswa yang menunjuk untuk ikut bermain. Yang kedua siswa melakukan kegiatan bermain peran. Dalam hal ini siswa diberikan kebebasan untuk dapat mengembangkan dan berbuat sesuai dengan kreatifitas yang ada pada dirinya, guru hanya mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Jika dalam pelaksanaan tidak sesuai dengan skenario barulah kita sebagai seorang guru memberikan arahan dan seandainya pelaksanaan bermain peran tidak sesuai lagi dengan skenario yang ada, maka bermain peran sebaiknya dihentikan. Yang terakhir adalah tindak lanjut, dimana siswa dan guru melakukan tanya jawab dari apa yang telah dilakukan agar menemukan makna dari masalah yang telah diperankan.

Skema Kerangka Teori



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. Metode bermain peran adalah suatu strategi mengajar dengan cara mendramatisasikan atau mempertontonkan yang sifatnya pura-pura atau peniruan situasi berupa proses, sehingga orang yang terlibat dapat memahami konsep dan sikap atau nilai moral di dalamnya.
2. Langkah-langkah metode bermain peran memiliki tiga tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tindak lanjut.
3. Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu guru harus membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rancangan pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang akan digunakan.
4. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.
5. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Hal itu dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada siklus I yang mencakup tiga ranah yaitu aspek kognitif sebesar 65%, aspek afektif sebesar 70%, dan aspek psikomotor sebesar 69%. Sedangkan hasil belajar siswa pada pelaksanaan

pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Dimana hasil belajar siswa pada aspek kognitif siklus II sebesar 79%, aspek afektif sebesar 81%, dan aspek psikomotor sebesar 83%. Hal ini merupakan suatu bukti bahwa pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 09 Parak Gadang Kecamatan Padang Timur Kota Padang sesuai dengan yang diinginkan.

B. Saran.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk dapat dipertimbangkan antara lain:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran PKn.
2. Bagi seorang guru hendaknya metode bermain peran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn di kelas dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metode bermain peran ini agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan materi yang lain.
4. Bagi pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan dan ilmu yang bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aderusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar*
(<http://aderusliana.wordpress.com/2007/11/05/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar/> diakses tanggal 2 mei 2009).
- Ahmad Sabri. 2001. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Anas Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Asri Budiningsih.2008. *Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Rineka Cipta
- Azis Wahab dan Udin. 2000. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. UT.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran PKn Kelas V SD*. Jakarta: BNSP
- Isjoni,dkk.2005.*Strategi Pembelajaran*. Pekanbaru. Depdiknas.
- J.j. Hasibuan.2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Kosasih Djahiri,dkk. 1992. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mulyani dan Johar Permana. 1998/1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Padang: PGSD-UNP.
- Nana Sudjana. 1995. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Suara Baru Alsindo.