

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN) MELALUI METODE
BERMAIN PERAN DI KELAS IV SD N 3 TAMPARUNGO
KECAMATAN SUMPUR KUDUS
KABUPATEN SIJUNJUNG**

Skripsi

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Strata Satu (S1) pada Jurusan PGSD
Universitas Negeri Padang*



**YUHELVINA
09909/2008**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Bermain Peran di Kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung

Nama : Yuhel Vina
NIM : 09909/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Juli 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Zuardi, MSi.
NIP. 19600305 198403 2 001

Dra. Zuraida, M.Pd.
NIP. 19840524 200812 2 004

Ketua Jurusan,

Drs. Syafri Ahmad, M.Si
NIP: 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN) MELALUI
METODE BERMAIN PERAN DI KELAS IV SD N 3
TAMPARUNGO KECAMATAN SUMPUR KUDUS
KABUPATEN SIJUNJUNG**

Nama : Yuhel Vina
NIM : 09909/2008
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Juli 2011

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Zuardi, M.Si	1.
2. Sekretaris	: Dra. Zuraida, M.Pd.	2.
3. Anggota	: Dra. Asmaniar Bahar	3.
4. Anggota	: Dra. Asnidar A	4.
5. Anggota	: Drs. Mansur Lubis	5.

ABSTRAK

YUHEL VINA, 2011 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Bermain Peran di Kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung

Peneliti ini dilandasi oleh kenyataan di lapangan bahwa dalam pembelajaran PKn guru kurang menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa bosan dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada rata-rata MID semester II Tahun Ajaran 2010/2011 yaitu 6,25 dari 20 siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah penggunaan media bermain peran. Metode Bermain Peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana histories misalnya memungkinkan keadaan yang akan datang di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap perilaku orang yang di perankannya sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang di perankan serta dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan social antar manusia, di mana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasikan masalah-masalah sosial atau psikologi.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Class Action Research). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini meliputi (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang dilakukan dengan cara bekerja sama antara peneliti dengan teman sejawat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang yang duduk pada semester II Tahun Ajaran 2010/2011.

Hasil penelitian siklus I di peroleh Rata-rata kemampuan siswa dalam bermain peran pada siklus I pertemuan I adalah 51,81 dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan II menjadi 60,69. Rata-rata kemampuan siswa dalam bermain peran pada siklus II pertemuan I adalah 81,04 dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II menjadi 85,85. Kemampuan bermain peran siswa mengalami peningkatan. Hal ini juga menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal itu terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I adalah 64 dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan II menjadi 70. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I adalah 80,25 dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II menjadi 86. Berdasarkan hasil pengamatan terlihat peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan khususnya mengenai bentuk-bentuk keputusan bersama

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia –Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Bermain Peran di Kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

Penelitian Tindakan Kelas ini dapat penulis susun berkat adanya bantuan-bantuan berbagai pihak, bantuan berupa moril maupun secara materil. Maka untuk itu sepantasnya penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Bapak Drs. Zuardi, MSi. Sebagai Ketua UPP IV Bukit Tinggi sekaligus selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan lancar.
3. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bantuan. Petunjuk, saran, kritikan dan waktunya dalam proses penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini hingga selesai.
4. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku Pembimbing Akademis (PA) yang banyak memberikan motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
5. Ibu Dra. Asmaniar Bahar selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Asnidar A. selaku penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran demi sempurnanya pembuatan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Mansur Lubis yang telah banyak memberikan masukan dan saran yang bermanfaat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan sumbanagn fikiranya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
9. Bapak Usman Efendi selaku kepala sekolah SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung yang selaku motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu majelis Guru SD N 3 Tamparungo selaku sesame guru yang banyak memberikan masukan selama penulis melakukan penelitian.

11. Ayah dan Ibu yang telah tulus dan ikhlas memberikan dorongan baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Suami tercinta dan anak tersayang yang sangat pengertian saat penulis melewati masa-masa sulit ini.
13. Semua rekan-rekan mahasiswa SI PGSD yang telah membantu terlasannya penelitian dan terselesainya skripsi ini.

Hanya kepada Allah penulis memohon semoga amal kebaikan yang telah diberikan dibalas Allah dengan pahala yang setimpal hendaknya Amin Ya Robbal Alamin.

Akhirnya segala yang benar itu datangny dari Allah SWT, dan segala yang salah datang nya dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan, semoga hasil penelitian ini menjadi ibadah bagi penulis di sisi-nya dan bermanfaat bagi orang banyak, amin

Penulis

YUHEL VINA

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Juli 2011
Yang Menyatakan

YUHELVINA
09909/2008

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	9
1. Pendidikan Kewarganegaraan	9
2. Hasil Belajar	13
3. Merode Bermain Peran.....	16
B. Kerangka Teori.....	26

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	28
B. Rancangan Penelitian	29
C. Data dan Sumber Data.....	35
D. Instrumen Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	41
1. Siklus I.....	41
2. Siklus II	79
B. Pembahasan	114

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	116
B. Saran.....	117

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa.....	5
Tabel 2. Penilaian Kinerja Guru Siklus I Pertemuan I	45
Tabel 3. Penilaian Kinerja Guru Siklus I Pertemuan II	47
Tabel 4. Perolehan Nilai Proses Siklus I Pertemuan I	51
Tabel 5. Perolehan Nilai Proses Siklus I Pertemuan II.....	53
Tabel 6. Penilaian Aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	56
Tabel 7. Penilaian Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	60
Tabel 8. Pengamatan Proses Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan I.....	67
Tabel 9. Pengamatan Proses Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan II	69
Tabel 10. Penilaian Hasil Tes Akhir.....	76
Tabel 11. Penilaian Kinerja Guru Siklus II Pertemuan I	83
Tabel 12. Penilaian Kinerja Guru Siklus II Pertemuan II.....	85
Tabel 13. Perolehan Nilai Proses Siklus II Pertemuan I.....	89
Tabel 14. Perolehan Nilai Proses Siklus II Pertemuan II	91
Tabel 15. Penilaian Aspek Guru Siklus II Pertemuan I	94
Tabel 16 Penilaian Aspek Guru Siklus II Pertemuan II.....	98
Tabel 17 Pengamatan Proses Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan I	104
Tabel18. Pengamatan Proses Kegiatan Siswa Siklus II Pertemuan II...	106
Tabel 19. Penilaian Hasil Tes Akhir	112

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Penilaian RPP Siklus I pertemuan I dan II.....	48
Grafik 2. Penilaian Proses Siswa Siklus I pertemuan I dan II.....	54
Grafik 3. Penilaian Proses Siswa Siklus I pertemuan I dan II.....	63
Grafik 4. Penilaian Aspek Siswa Siklus I pertemuan I dan II.....	70
Grafik 5. Penilaian RPP Siklus II pertemuan I dan II.....	86
Grafik 6. Penilaian Proses Siswa Siklus I pertemuan I dan II.....	92
Grafik 7. Penilaian Proses Siswa Siklus I pertemuan I dan II.....	101
Grafik 8. Penilaian Aspek Siswa Siklus I pertemuan I dan II.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	RPP Siklus I	150
Lampiran 2	RPP Siklus II.....	159
Lampiran 3.	Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	167
Lampiran 4.	Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II	169
Lampiran 5.	Penilaian RPP Siklus II Pertemuan I	171
Lampiran 6.	Penilaian RPP Siklus II Pertemuan II.....	173
Lampiran 7.	Pelaksanaan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	175
Lampiran 8.	Pelaksanaan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II.	178
Lampiran 9.	Pelaksanaan Aspek Guru Siklus II Pertemuan I.....	181
Lampiran 10	Pelaksanaan Aspek Guru Siklus II Pertemuan II.....	184
Lampiran 11	Pelaksanaan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I.....	187
Lampiran 12	Pelaksanaan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	190
Lampiran 13	Pelaksanaan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan I	193
Lampiran 14	Pelaksanaan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan II	196
Lampiran 15	Perolehan Nilai Proses Siswa dalam Bermain Peran	
	Siklus I	199
Lampiran 16	Perolehan Nilai Proses Siswa dalam Bermain Peran	
	Siklus II.....	203
Lampiran 17	Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	207
Lampiran 18	Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II	209
Lampiran 19`	Dokumentasi Kegiatan.....	211

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pilar utama dalam pembentukan mental dan karakter siswa. Pendidikan yang baik akan membentuk mental atau karakter siswa yang lurus dan terarah. Pembinaan mental yang baik pada akhirnya akan bermuara pada kebaikan di kehidupan yang akan datang, kehidupan di tengah-tengah masyarakat yang penuh dengan persoalan-persoalan yang rumit. Dengan berbekal pendidikan yang baik, siswa akan mempunyai mental dan karakter yang kuat, dan mempunyai pengetahuan yang luas. Pengetahuan yang luas bisa diperoleh dari bangku sekolah.

Siswa akan memperoleh ilmu pengetahuan yang diberikan oleh para guru di sekolah. Dalam pembelajaran guru sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai dalam pembelajaran PKn.

Pada umumnya guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang lebih menitikberatkan pada kegiatan pengajaran ceramah, karena selain sederhana dan mudah dilaksanakan, metode ini juga tidak

memakan banyak waktu. Tapi metode ini memberikan kesan siswa cenderung hanya sebagai objek dan membatasi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal guru sekarang bukan bertindak sebagai fasilitator tetapi sebagai motivator.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dikenal dengan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang pendidikan di Indonesia dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Melalui mata pelajaran ini diharapkan mampu membawa masyarakat Indonesia menjadi warga negara memiliki kepribadian yang konsisten serta mampu mewujudkan nilai-nilai pancasila dalam menjalankan proses kehidupan. Melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga diharapkan Warga Negara Indonesia dapat menjadi Warga Negara yang profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis, memiliki nilai adab yang tinggi, berdisiplin, berpartisipasi, aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan nilai-nilai luhur pancasila. Mewujudkan itu semua bukan suatu pekerjaan yang mudah, apalagi pada anak usia Sekolah Dasar yang masih memiliki sikap dan perilaku yang suka bermain-main dan menirukan tingkah laku orang dewasa.

Mata pelajaran yang di pelajari oleh siswa sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dijelaskan oleh Diknas (2006:16) adalah:

(1) Berfikir secara kritis, Rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi aktif, Bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti korupsi. (3) Berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain. (4) Berintegrasi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informatika.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai, serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran yang dapat mengembangkan kreatifitas siswa dapat terjalin dengan baik. Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa “Metode Bermain Peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi”. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metode bermain peran dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya dengan menggunakan metode bermain peran siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukan selama ini.

Hal ini di tegaskan lagi dari penelitian yang telah di lakukan oleh Nurasia (2008:1) tentang penggunaan Metode Bermain Peran pada siswa di daerah semarang diperoleh beberapa kesimpulan bahwa:

1. Penerapan Metode Bermain Peran meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi reward, menjadi motifator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi, 2. Penerapan Metode Bermain Peran mampu meningkatkan apresiasi drama dan pengalaman ekspresi dalam peningkatan aktivitas dan kreatifitas proses pembelajaran, siswa memiliki keberanian, memimpin diskusi, bekerja sama, dan tanggung jawab, mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan dan sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyingkapi persoalan yang dihadapi saat pembelajaran, 3. Penerapan model peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa yaitu:semakin membaiknya nilai-nilai rata-rata sesudah penerapan metode bermain peran di bandingkan nilai-nilai sebelumnya.

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

Berdasarkan pengalaman penulis mengajar di kelas IV SDN 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa rendah yaitu faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal adalah dari dalam diri

siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti; guru sebagai pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan. Guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Sarana dan prasarana seperti media pembelajaran masih kurang.

Ketidaktepatan metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar berdampak terhadap pembelajaran siswa. Salah satunya adalah hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa berada di bawah KKM yaitu 65. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa Kelas IV SDN 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	AS	70	65	T	
2	PY	60	65		BT
3	JI	60	65		BT
4	IM	70	65	T	
5	MC	60	65		BT
6	KYP	60	65		BT
7	JZ	60	65		BT
8	SP	60	65		BT
9	PP	60	65		BT
10	RG	70	65	T	
11	FY	60	65		BT
12	DR	70	65	T	
13	AM	60	65		BT
14	MV	60	65		BT
15	ML	60	65		BT
16	FA	60	65		BT
17	TF	70	65	T	
18	ZM	60	65		BT
19	GM	60	65		BT
20	AT	60	65		BT
	Jumlah	125			
	Rata-rata	6.25			

Sumber: Buku Nilai Siswa Kelas IV

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas. Penulis mengambil judul Peningkatan hasil belajar Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Metode Bermain Peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan di atas secara umum permasalahannya adalah Bagaimana peningkatan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung dan secara khususnya adalah tentang:

1. Bagaimana rancangan peningkatan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung?
2. Bagaimana Pelaksanaan peningkatan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung?
3. Bagaimana hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran. Kemudian secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Bentuk rancangan peningkatan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.
2. Pelaksanaan peningkatan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.
- 3 Hasil belajar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD N 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak di antaranya :

1. Secara Teoritis

Bagi pembaca dapat memperoleh berbagai informasi ilmiah berkaitan dengan metode pembelajaran bermain peran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa. peserta didik dapat menjadi warga Negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spiritual, dan sosial)
- b. Bagi Guru sebagai bahan masukan dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganeraan dengan metode bermain peran.
- c. Bagi Sekolah sebagai informasi tentang metode pembelajaran yang digunakan guru lebih bervariasi dan sebagai acuan mengadakan pembelajaran di SD untuk masa selanjutnya.
- d. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti berikutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORITIS

A. `Kajian Teori

Ada beberapa hal pokok yang akan dijelaskan pada kajian teori yaitu

(1) Pendidikan Kewarganegaraan, (2) Hasil Belajar, (3) Metode Bermain Peran.

1. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan di tetapkan atas ketentuan yang bersifat dalam UU NO 20 tahun 2003 pasal 39 ayat 1. Penjelasan tersebut menyatakan “Pendidikan Kewarganegaraan mengarahkan pada moral yang di harapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Soemantri (dalam Azis 1999:14), istilah Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik. Warga Negara yang baik adalah sebagai berikut warga yang tahu dan mampu berbuat baik atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara serta pendidikan. Pendapat di atas

dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) bahwa “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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 di amalkan oleh pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara Indonesia ke arah yang lebih positif berdasarkan pada pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan di SD di harapkan 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 kewajiban nya dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dan negara. Depdiknas (2006:271)mengemukakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan 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 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 persatuan persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Seterusnya dalam Depdiknas (2004:30) “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 Winata Putra (2006:428) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan potensi individu Warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi dan keterangan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara di Indonesia

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD adalah Supaya dapat membekali siswa dengan ilmu-ilmu dan wawasan nusantara supaya dapat menjadi manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga negara Indonesia.

c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Cogne dan Biggs (dalam Muhamad Djafar 2001:10) adalah “Rangkaian peristiwa kejadian yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah”. Nata Wijaya (1992:59) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa itu secara sadar dan terarah, berkeinginan 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 dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembimbingan terhadap siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendaki dan kepribadian sesuai dengan kehidupan budaya masyarakat.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Andries (2007:2) Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan adalah: 1) Persatuan dan kesatuan. Hal di atas juga ditegaskan oleh Depdiknas (2006:27) bahwa “Persatuan dan Kesatuan meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan antara, 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 menjamin keadilan, norma hukum dan peraturan, meliputi. Tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di 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 Pendidikan Kewarganegaraan yang telah di paparkan dan dapat di simpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi (a) hak azazi manusia.

2. Hasil Belajar

Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran belajar di lakukan manusia secara formal maupun non formal, di mana dalam proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar setelah pembelajaran segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Perubahan-perubahan pada siswa inilah yang dinamakan hasil belajar.

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Harun dan Mensur 2007:13), “Mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil efektif”. Lebih lanjut lagi Sudjana (2004:23), mengemukakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman pengalaman belajar .

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 prose pembelajaran berakhir.

Degeng (dalam Wena, 2010:6) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran adalah efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda. Variable hasil pembelajaran yaitu:(a) keefektifan diukur dari tingkat pencapaian siswa berupa kecermatan, kecepatan, tingkat alih belajar, tingkat retensi, (b) efisiensi belajar merupakan perbandingan keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai siswa dan jumlah biaya yang digunakan, (c) daya tarik pembelajaran dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar.

Setiap jenis pendidikan atau bentuk pendidikan pada waktu-waktu tertentu selama satu periode pendidikan selalu diadakan evaluasi. Evaluasi artinya penilaian yang telah dicapai baik oleh pihak terdidik maupun pendidik. Penilaian dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan, penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, ketepatan metode mengajar yang digunakan. Tujuan lain penilaian adalah untuk mengetahui kedudukan siswa di dalam kelompoknya. Jadi untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa perlu diadakan penilaian atau evaluasi pembelajaran. Guru hendaknya secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang dicapai siswa dari waktu ke waktu.

Menurut Rusman (2010:79), hal lain yang perlu diperhatikan guru adalah pengolahan dan penggunaan hasil belajar. Pengolahan dan penggunaan hasil belajar berkaitan erat, dimana pengolahan hasil belajar yang baik akan tercermin pada penggunaan hasil belajar yang diaplikasikan ke dalam berbagai kegiatan pengembangan belajar.

Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan hasil belajar (dalam Rusman, 2010:79 – 80) yaitu:(1) jika bagian-bagian tertentu dari materi pelajaran yang tidak dipahami oleh sebagian kecil siswa, guru tidak perlu memperbaiki program pembelajaran, cukup mengadakan remedial bagi siswa yang bersangkutan, (2) jika bagian-bagian tertentu dari materi pelajaran yang tidak dipahami oleh sebagian besar siswa, maka diperlukan perbaikan terhadap program pembelajaran khususnya pada bagian-bagian yang sulit dipahami.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran dan seterusnya berupa kemampuan siswa, prestasi belajar, kecepatan dan ranah yang di miliki oleh siswa, dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan siswa dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran mengenai bermain peran pada siswa kelas IV SD adalah untuk membentuk perilaku siswa yang jujur dan bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukannya. Pembelajaran ini akan lebih dirasakan keberhasilannya apabila diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga dapat diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-

hari pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu peran di depan kelas, mempunyai sikap jujur dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang dilakukan. Aspek yang diharapkan dari pembelajaran dengan metode bermain peran ini adalah aspek afektif dan psikomotor.

Metode pembelajaran berguna untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, menguatkan informasi yang diberikan kepada siswa, menyajikan data yang kuat dan terpercaya, serta memudahkan siswa dalam mengumpulkan dan mengolah data. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran mampu mempertinggi perhatian siswa terhadap isi pembelajaran, memberikan pengalaman yang konkret, mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan memberikan kesan yang mendalam pada daya ingat siswa.

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah “cara yang di gunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah di susun dalam kegiatan nyata agar tujuannya 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 di implementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam berintegrasi dan menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Macam-Macam Metode dalam pembelajaran

Martinis (2008:138-155) mengemukakan metode-metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya :

1). Metode proyek adalah penyajian pembelajaran memberikan tugas kepada semua peserta didik dan dikerjakan secara individual, 2). Metode demonstrasi dengan pembelajaran eksperimen adalah cara penyajian materi pembelajaran peserta didik melakukan percobaan dengan membuktikan sendiri apa yang dipelajarinya, 3). Metode demonstrasi adalah interaksi sesama siswa atau guru di mana siswa dihadapkan pada suatu masalah agar dapat menganalisis, memecahkan masalah, menggali topik, 4). Metode studi mandiri berupa pelaksanaan tugas membaca atau penelitian siswa tanpa bimbingan dan pengajaran khusus, 5). Metode pembelajaran terprogram merupakan pembelajaran dengan menggunakan bahan pembelajaran yang telah disiapkan secara khusus, 6). Metode penampilan pelaksanaan praktek oleh siswa dibawah pengawasan bimbingan dari guru, 7). Metode studi kasus berbentuk penjelasan masalah kejadian atau situasi, 8). Metode insiden dibekali dengan data dasar yang tidak lengkap suatu kejadian atau peristiwa, 9). Metode bermain peran melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih, 10). Metode seminar proses pembelajaran sekelompok siswa membahas topik atau masalah tertentu, 11). Metode problem solving metode pembelajaran merupakan suatu metode berfikir dan dapat mencari data sampai menarik kesimpulan, 12). Metode tanya jawab cara penyajian pembelajaran bentuk pertanyaan yang harus dijawab terutama dari guru kepada siswa, 13). Metode latihan metode pembelajaran yang baik untuk menanamkan kebiasaan – kebiasaan tertentu, 14). Metode ceramah cara penyajian proses pembelajaran berupa penjelasan konsep prinsip – prinsip dan fakta atau penuturan lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa, 15). Metode pratikum dilakukan siswa setelah guru memberikan arahan aba-aba atau petunjuk untuk melaksanakannya.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan di atas adalah Metode Bermain Peran

pembelajaran yang bermakna menumbuhkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat serta interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dapat berjalan dengan baik.

c. Metode Bermain Peran

1) Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Syaiful (2003:104) bermain peran adalah metode yang digunakan dalam pengajaran nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa yang memerankannya”. Selanjutnya Abu (2007:109) menyatakan, “Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah di tentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana histories, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yan akan datang di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti prilaku orang yang diperankanya sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang di perankannya.

Selanjutnya menurut nana (2000:199) menyatakan bahwa “Berperan adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pertanyaan siswa .pengembangan amjinasi dan penghayatan yang di lakukan oleh siswa dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Roestiyah (2001:90) menjelaskan, “Metode bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia ,di mana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasikan masalah-masalah sosial atau psikologi”

Menurut Abdul (2005:65), bermain peran adalah menirukan kenyataan di mana siswa di ikut sertakan dalam permainan,peran di dalam mendemonstrasikan masalah sosial. Sedangkan menurut Azzahra (2008:1) “Metode Bermain Peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam satu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep”. Pendapat tersebut dipertegas lagi oleh Oemar (2003:151), “Metode Bermain Peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya di gunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa metode bermain peran adalah Pembelajaran dengan cara seolah-olah siswa berada dalam suatu situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep-konsep terutama hubungan sosial serta siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang di berikan.

2) Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut Oemar (2003:51), tujuan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

(a) Belajar dengan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, (b) Belajar melalui peniruan, para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan perilaku dan tingkah laku mereka, (c) Belajar melalui balikan, para pengamat mengomentari para bermain peran atau pemegang peran yang telah ditentukan, (d) Belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan, para pengamat dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangi dalam penampilannya berikut.

Sejalan dengan pendapat di atas Guruh (2008:10) mengatakan tujuan dari metode bermain peran adalah :

- a) Dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan di mana hal ini tidak terjadi dengan metode ceramah dan diskusi.
Peserta didik tidak hanya mengerti persoalan sosial psikologi, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia, seperti halnya penonton film atau sandiwara yang ikut hanyut dalam suasana film seperti: ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira, dan lain-lain sebagainya.
- b) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode bermain peran adalah agar dapat memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain serta dapat menjalin kerja sama dengan menghargai orang lain yang ada di sekitarnya.

3) Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Abu (2005:65) metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Melatih siswa untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, 2) Menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi hidup dapat mengambil suatu peristiwa sehingga mudah, 3) Siswa mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, 4) Siswa dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

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

- a) Mengembangkan kreatifitas siswa, b) Memupuk kerja sama 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 di atas terlihat bahwa metode bermain peran sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan metode bermain peran dapat mengembangkan serta dapat memupuk kreatifitas, kerja sama diantara siswa dan mengembangkan keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat.

4) Langkah-Langkah Metode Bermain Peran.

Menurut Nana (2003:84) mengatakan petunjuk dalam menggunakan metode bermain peran antara lain sebagai berikut.

- a) tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik,
- b) ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam bentuk cerita,

- c) tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas,
- d) jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung,
- e) beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memerankan peranannya,
- f) akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan,
- g) akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada dalam permainan,
- h) jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan.

Sedangkan menurut Oemar (2007:111) ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan metode bermain peran antara lain:

1. Persiapan

- a. Persiapan untuk bermain

- 1) menentukan permasalahan, dan mengarahkan siswa pada situasi masalah yang akan dihadapi.

- b. Memilih Pemain

- 1) Pemain tidak dipilih oleh guru, akan tetapi berdasarkan kemauannya sendiri.

2) Pemain mengetahui peran yang akan dibawakannya.

Maksudnya pemain mengerti karakter tokoh yang diperankannya.

3) hindari pemain yang di tunjuk sendiri oleh siswa.

4) guru memilih siswa untuk memerankan salah satu peran agar tidak ada yang memerankan dua peran sekaligus

5) setiap kelompok pemainnya paling banyak lima pemain.

c. Mempersiapkan penonton

1) harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan tujuan bermain peran.

2) mengarahkan siswa memainkan peran yang dilakoninya.

d. Persiapan para pemain

1) Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campur tangan guru.

2) Sebelum bermain setiap pemain harus mengetahui betul apa yang akan di lakukannya

3) Permainan harus lancar dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.

4) Siapkan tempat dengan baik.

5) Guru membuat 3 kelompok kecil untuk bermain peran.

2. Pelaksanaan

- a. Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan di interupsi
- b. Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.
- c. Jangan menilai akting siswa, bahasanya dan yang lainnya.
- d. Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan mencari orang lain untuk peran itu menghentikan dan melangkah ke bertindak lanjut.

3. Tindak lanjut

- a. Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan
- b. Melakukan bermain peran kembali

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dalam melaksanakan metode bermain peran sebaiknya perhatikan langkah-langkahnya agar pelaksanaan metode dapat berjalan dengan baik adapun langkah-langkah dari metode bermain peran menurut Abdul (2008:111) diantaranya adalah:

1. Persiapan: pada tahap ini yang harus dilakukan di antaranya
 - a. menentukan tema sosial yang akan diperankan
 - b. menjelaskan pelaksanaan ini jika siswa belum tahu apa itu bermain peran
 - c. memilih siswa yang mengajukan diri untuk bermain
 - d. memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mempersiapkan diri sebelum memerankan peranannya.

2. Pelaksanaan:

- a. dalam pelaksanaan, jika pertama kali dilaksanakan usahakan jangan terlalu lama .
- b. berikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspersikan peran yang dilakukannya.
- c. jika terjadi kesalahan guru segera memberikan bimbingan atau arahan agar tidak dari yang telah ditetapkan.

3. Tindak lanjut

- a. melakukan tanya jawab tentang apa yang telah dilakukan
- b. melakukan bermain peran kembali.

Sedangkan menurut Sumiati (2007 :38) hasil belajar adalah “perubahan perilaku”. Perilaku itu mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, penghargaan terhadap sesuatu permasalahan yang sedang dihadapi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan 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, tetapi mencakup tiga aspek yaitu :kognitif, 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, f). Penilaian”. Jadi aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental atau otak.

Lebih lanjut lagi Anas (2007 :54) menjelaskan “ ada lima jenjang yang terdapat dalam aspek afektif yaitu a). Menerima, b). Menanggapi, c). Menghargai, d). mengatur, e). karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai.

Menurut Anas (2005 :57) “aspek psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif ”.

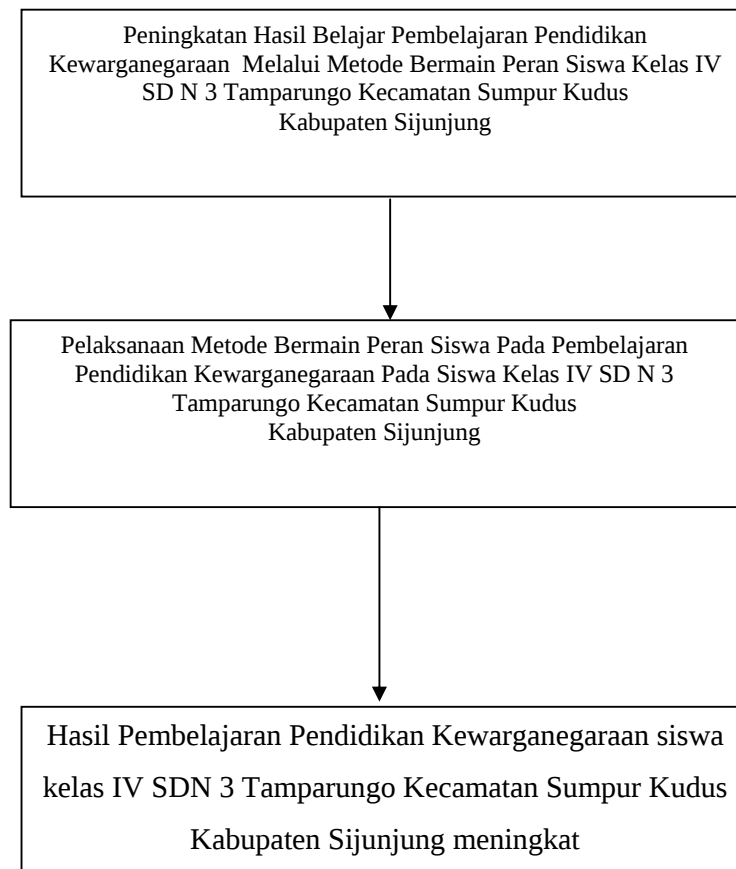
Berdasarkan penjabaran tentang ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor di atas maka hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

B. Kerangka Teori

Pelaksanaan Metode Bermain Peran dapat dilakukan dengan tiga tahap yaitu: Pertama adalah, persiapan, guru dan siswa, menentukan masalah sosial yang akan diperankan, lalu memilih siswa yang menunjuk untuk ikut bermain. yang Kedua adalah, Siswa melakukan kegiatan bermain peran dalam hal ini siswa di berikan 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 guru memberi arahan dan seandainya pelaksanaan bermain peran tidak sesuai lagi dengan skenario yang ada, maka Bermain Peran sebaiknya di hentikan. Terakhir,

setelah bermain peran selesai dilakukan maka siswa dan guru melakukan tanya jawab dari apa yang telah dilakukanya agar menemukan makna dari masalah yang telah diperankan.

KERANGKA TEORI



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran. Simpulan penelitian berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV SDN 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. Saran berisi sumbangan pemikiran peneliti berkaitan dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Dari uraian yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan:

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan metode bermain peran terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, kegiatan pembelajaran, metode/sumber/media serta evaluasi. Guru dapat merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terdiri atas 3 tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. guru mengatur tempat duduk siswa, mengabsen kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran serta membuka skemata siswa mengenai materi pelajaran yang diketahui siswa. Kegiatan inti terdiri atas penyajian materi oleh guru, penjelasan mengenai kegiatan bermain peran.

persiapan pelaksanaan kegiatan bermain peran, kegiatan bermain peran, siswa mengerjakan soal-soal tes secara individu, dan pemeriksaan hasil tes. Dan Kegiatan akhir dari pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah (1) diskusi sederhana terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, dan (2) memotivasi siswa untuk bermain peran dengan baik dengan menghayati dan memahami peran dengan lebih baik.

3. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata kemampuan siswa dalam bermain peran pada siklus I pertemuan I adalah 51,81 dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan II menjadi 60,69. Rata-rata kemampuan siswa dalam bermain peran pada siklus II pertemuan I adalah 81,04 dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II menjadi 85,85. Kemampuan bermain peran siswa mengalami peningkatan. Hal ini juga menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa. hal itu terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I adalah 64 dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan II menjadi 70. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I adalah 80,25 dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II menjadi 86

B. Saran

Berdasarkan hasil pembelajaran dengan metode bermain peran pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV SDN 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung, ditemukan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien dan hasil belajar pendidikan Kewarganegaraan siswa mengalami peningkatan.
2. Guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dimana awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, membagi siswa berkelompok untuk memerankan naskah yang telah dipersiapkan oleh guru. Sehingga pembelajaran diharapkan tercapai dengan baik.
3. Hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV SDN 3 Tamparungo Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, ahmadi. 2007. Strateg Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto, Suharsimi. 1989. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bina Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 1999. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Proyek.
Jakarta:Rhineka Cipta
- Abu.2007:109. Model-Model Pembelajaran . Jakarta : Rajawali
- Abdul.2005:65. Model-Model Pembelajaran Universitas Terbuka
- Azis.1994:14:Pendidikan Kewarganegaraan. Erlangga
- Azzahra.2008:1. Strategi Pembelajaran Proses Pendidikan .Jakarta :Kencana Media Group
- Bloom, Mensur,2007:13. Peningkatan Hasil Belajar Mengajar.Bandung: Sinar Baru Akgesindo
- Depdiknas.2006:271. Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas.2006:16,27. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas
- Guruh.2008:10. Metode-Metode Dalam Pembelajaran. Rhineka Cipta
- Martinis.Yamin,2008:152.Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Universitas Terbuka
- Martinis.2008:138.Metoda-Metoda Pembelajaran. Sinar Baru. Akgesindo
- Muslich, Masnur.2009. Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.
- Nurasia.2008:1. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bina Aksara
- Nana sudjana.2003. Dasar-dasar proses Belajar Mengajar. Bandung. Sinar Baru.
- Nata Wijaya.1995:52. Pendidikan Kewarganegaraan . Ganesha
- Nana.2000,2003:84,199. Penelitian Tindakan Kelas, Bina Aksara
- Oemar.2008:2.Metode belajar dan Kesulitan Belajar.Bandung: Ganesha
- Oemar.2007:11. Metode-Metode Dalam Pembelajaran ,Bandung. Ganesha