

**PENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN BAGI SISWA KELAS V
SDN 15 ULU GADUT KECAMATAN PAUH
KOTA PADANG**

SKRIPSI



**Oleh
ASTUTIATUN
NIM : 93607**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN BAGI SISWA KELAS V
SDN 15 ULU GADUT KECAMATAN PAUH
KOTA PADANG**

Nama : Astutiatun
NIM/TM : 93607/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Asmaniar Bahar
NIP.19500708 197603 2001

Dra. Mayarnimar
NIP. 19550501 198703 2001

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 Proses Pembelajaran Pendidikan
Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode
Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V SDN 15 Ulu Gadut
Kecamatan Pauh Kota Padang**

Nama : Astutiatun

NIM/TM : 93607/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Asmaniar Bahar	
2. Sekretaris : Dra. Mayarnimar	
3. Anggota : Dra. Reinita, M.Pd.	
4. Anggota : Dra. Zuraida, M.Pd	
5. Anggota : Dra. Famawati, M.Pd	

ABSTRAK

Astutiaturun, 2011. Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. 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 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dan hasil tes.

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.

Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 62% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 87%.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji yang tak terhingga penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan inayahNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Selanjutnya, shalawat beriring salam tak lupa penulis kirimkan kepada panutan umat sedunia yaitunya Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke alam yang penuh peradaban.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M,Si selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan saran-saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Asmaniar Bahar , selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Mayarnimar, selaku pembimbing II yang selalu sabar dan pengertian dalam memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Reinita, M.Pd, selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd, selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Fatmawati, M.Pd, selaku dosen penguji III yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu staf dosen khususnya di jurusan PGSD FIP UNP yang telah menyumbangkan ilmu dan pengalaman dalam penulisan skripsi ini.
9. Ibu Ernawati, S.Pd, selaku kepala SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
10. Ibu Werita, A.Ma, selaku guru kelas VC di SD Negeri 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang beserta segenap majelis guru lainnya yang

telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang bersangkutan.

11. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil yang tak terhingga serta senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala jerih payah dan pengorbanan yang beliau berikan menjadi nilai ibadah di sisi-Nya. Amiin ya Robbal'alamiin...

12. Adikku Sigit Purwadi yang selalu memberikan semangat, do'a dan harapan agar penulisan skripsi ini cepat selesai

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

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

Padang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Proses Pembelajaran	8
2. Pendidikan Kewarganegaraan	8
3. Metode Bermain Peran	12
4. Penilaian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	20
B. Kerangka Teori	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Subjek Penelitian	31
3. Waktu / Lama Penelitian	31

B. Rancangan Penelitian	32
1. Pendekatan dan Jenis penelitian	32
2. Alur Penelitian	35
3. Prosedur Penelitian	37
a. Studi Pendahuluan/Refleksi	37
b. Penyusunan Rancangan Tindakan/Perencanaan	37
c. Tahap Pelaksanaan Tindakan	38
d. Tahap Pengamatan	39
e. Tahap Refleksi	40
C. Data dan Sumber Data	41
1. Data Penelitian	41
2. Sumber Data	41
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	42
1. Teknik Pengumpulan Data	42
2. Instrumen Penelitian	43
E. Analisis Data	44
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Siklus I Pertemuan I.....	47
a. Perencanaan.....	48
b. Pelaksanaan.....	54
c. Pengamatan	62
d. Refleksi	71

2. Siklus I Pertemuan II	74
a. Perencanaan.....	74
b. Pelaksanaan	80
c. Pengamatan	87
d. Refleksi	97
3. Siklus II	100
a. Perencanaan.....	100
b. Pelaksanaan	105
c. Pengamatan	113
d. Refleksi	121
B. Pembahasan Hasil	122
1. Siklus I	123
a. Perencanaan	123
b. Pelaksanaan	125
c. Penilaian	129
2. Siklus II	130
a. Perencanaan	130
b. Pelaksanaan	131
c. Penilaian	136

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	139
B. Saran.....	140

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	144
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	159
3. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I.....	174
4. Kunci LKS Siklus I Pertemuan I.....	175
5. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II.....	176
6. Kunci LKS Siklus I Pertemuan II	177
7. Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus I	178
8. Tabel Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	179
9. Tabel Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	180
10. Tabel Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	181
11. Tabel Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	182
12. Lembar Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	183
13. Lembar Observasi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I dari Aspek Guru	186
14. Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I Dari Aspek Siswa	192
15. Lembar Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	198
16. Lembar Observasi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II dari Aspek Guru	201
17. Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II Dari Aspek Siswa	207

18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	213
19. Lembar Kerja Siswa Siklus II	229
20. Kunci LKS Siklus II.....	230
21. Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran Siklus II dari Aspek Guru	231
22. Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran Siklus II Dari Aspek Siswa	240
23. Tabel Ketuntasan Siklus II	246
24. Tabel Penilaian Afektif Siklus II	247
25. tabel Penilaian Psikomotor siklus II.....	248
26. Tabel Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan siklus II.....	249

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas V C Tahun 2010	2
Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	95
Tabel 3 Ketuntasan Siklus II	120
Tabel 4 PERbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	137

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Teori	29
2. Alur Penelitian	36

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus I	96
Grafik 2 Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus II	121
Grafik 3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan II	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja.

Hal ini ditegaskan oleh Wina (2006:1) bahwa :

dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

Pembelajaran PKn di SD 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang masih banyak menggunakan teknik konvensional, sehingga pembelajaran berlangsung tidak efektif dan efisien. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa rendah yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa.

Tabel 1
Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas V C Tahun 2010

No.	Nama Siswa	Nilai Ulangan	KKM	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	Ade	53	67		√
2	Adip	63	67		√
3	Afdal	55	67		√
4	Agel	55	67		√
5	Agung	52	67		√
6	Alya	68	67	√	
7	Annisa	60	67		√
8	Azli	57	67		√
9	Buhari	63	67		√
10	Dela	70	67	√	
11	Deri	60	67		√
12	Fajar	60	67		√
13	Fisca	55	67		√
14	Heru	68	67	√	
15	Ibnu	50	67		√
16	Kevin	55	67		√
17	Laurin	62	67		√
18	Loli	68	67	√	
19	Mulki	63	67		√
20	Mutiara	68	67	√	
21	Nalda	52	67		√
22	Naviz	55	67		√
23	Niken	55	67		√
24	Nurul	60	67		√
25	Olif	68	67	√	
26	Pegi	60	67		√
27	Puja	63	67		√
28	Rahma	63	67		√
29	Ramadhani	63	67		√
30	Putri	55	67		√
31	Yuni	60	67		√
32	Veron	50	67		√
33	Zapsa	55	67		√
Jumlah		1961			
Rata-rata		59,42			

Data Sekunder 2010

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai ulangan harian adalah 59,42. Secara umum terlihat bahwa dari 33 orang siswa yang mendapat nilai

50–60 adalah 20 orang dan yang mendapat nilai 61-70 adalah 13 orang (39,4%). Dari perolehan nilai ulangan harian tersebut tergambar bahwa sebagian besar hasil belajar siswa belum tuntas, karena KKM di kelas V SDN 15 Ulu Gadut untuk mata pelajaran PKn adalah 67.

Pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercipta apabila guru memiliki kemampuan menguasai metode pembelajaran. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

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

Oemar (2003:48) menyatakan "Bermain Peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode

bermain peran adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas“.

Bermain peran (*Role Playing*), pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran PKn yang penulis amati di kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang pada tanggal 10 November 2010, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru ini terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dalam memperoleh materi pembelajaranpun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk itu penulis mencoba menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn karena dengan metode bermain peran dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn melalui penelitian tindakan kelas dengan judul ” **Peningkatan Proses Pembelajaran**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Bagi Siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, secara umum rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang?”

Rumusan masalah umum di atas secara khusus dapat dirinci lagi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran dalam peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang?
3. Bagaimanakah penilaian dalam peningkatan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan meningkatkan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang.

Tujuan penelitian secara khusus yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran dalam peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang.
3. Penilaian dalam peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran. Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan penulis sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PKn dengan metode bermain peran.
2. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PKn dengan metode bermain peran.
3. Kepala sekolah, sebagai masukan dalam peningkatan pembelajaran yang akan dilaksanakan guru

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Proses Pembelajaran

Menurut Udin (2007:3)” proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan peserta didik”. Selanjutnya menurut Oemar (dalam Asep, 2008:3) “ proses pembelajaran adalah prosedur dan metode yang ditempuh oleh pengajar untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran”.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penekanannya pada proses atau kegiatan belajar siswa yang telah dirancang oleh guru melalui usaha terencana melalui prosedur atau metode tertentu agar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif, yang terpenting dalam proses pembelajaran ini adalah perlunya komunikasi timbal balik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa baik itu secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Menurut Somatri (dalam Abdul, 1999:14) istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan 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.

Pendapat di atas dipertegas oleh Depdiknas (2006:271)

”Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

PKn di Sekolah Dasar dalam KTSP diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan ialah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga negara yang menyadari dirinya sebagai warga negara dan masyarakat yang mempunyai hak dan kewajiban berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang banyak menekankan pada pembentukan sikap siswa yang akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Depdiknas (2006:271) menjabarkan tujuan mata pelajaran PKn di SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan PKn di SD adalah supaya dapat 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.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup PKn dapat dijabarkan ke dalam beberapa aspek, meliputi: 1) sistem sosial bangsa, 2) manusia, tempat dan lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, 4) sistem berbangsa dan bernegara. Ruang lingkup PKn dapat pula diperluas menjadi aspek-aspek sebagai berikut: 1) persatuan dan kesatuan, 2) norma hukum dan

persatuan, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan politik, 7) kedudukan pancasila, dan 8) globalisasi (Depdiknas, 2004:2).

Pendapat di atas diperjelas lagi oleh Depdiknas (2006:271-272)

yang menjabarkan ruang lingkup PKn SD antara lain:

1) 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, 2) 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, hukum dan peradilan internasional, 3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, 4) Kebutuhan Warga Negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, 5) Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi, 7) Pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, dan 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan ruang lingkup yang terdapat dalam pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk manusia Indonesia yang utuh, dengan kata lain manusia yang bersikap sesuai norma yang ada dalam masyarakat sehingga akan tercipta persatuan dan kesatuan bangsa.

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Secara umum pengertian metode merupakan atau teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Djamarah (2007:1) “Metode adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik”.

Dipertegas oleh Wina (2007:147) metode adalah:

cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh seorang guru dalam berinteraksi dan menyampaikan suatu materi

pelajaran kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Metode Bermain Peran

Menurut Syaiful (2003:104) “bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa yang memerankannya”. Oemar (2005:199) menyatakan “Bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani”.

Selanjutnya menurut Nana (2000:199) “bermain peran adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan 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 yang diberikan.

c. Kelebihan metode bermain peran

Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu:

- 1) peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi,
- 2) siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan,
- 3) bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Selanjutnya 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, 3) siswa dapat mengambil suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, 4) siswa dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur".

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

d. Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut Oemar (2003:151) tujuan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya,
- 2) belajar melalui peniruan. Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka,
- 3) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari para pemain atau pemegang peran yang telah ditentukan,
- 4) belajar melalui pengkajian penilaian dan pergaulan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangi dalam penampilan berikutnya.

Selanjutnya Nana (1996:63) mengemukakan tujuan metode bermain peran adalah:

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

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.

e. Langkah-langkah 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 Suyatno (2009:123) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran antara lain :

- a) guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- b) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- c) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g) setelah selesai dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h) setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i) guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j) evaluasi.
- k) penutup.

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

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan dan instruksi

- 1) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.
- 2) Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

- 3) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- 4) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.
- 5) Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: 1) perasaan individu karakter, 2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan 3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat.

Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi bermain peran

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

- 2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi bermain peran, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para peserta siswanya.
- 3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) , atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Dari beberapa pendapat tentang langkah-langkah metode bermain peran, maka langkah yang penulis terapkan adalah langkah-langkah metode bermain peran menurut Oemar, yaitu :

a. Persiapan dan instruksi.

- 1) Guru memiliki situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa.
- 2) Guru merancang skenario bermain peran.
- 3) Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
- 4) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran.
- 5) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.

b. Tindakan dramatik dan diskusi.

- 1) Para aktor melakukan perannya

- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - 3) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan.
- c. Evaluasi bermain peran
- 1) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 - 2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
 - 3) Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

4. Penilaian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Penilaian

Mehrens (dalam Ngalim, 2006:3) mengemukakan bahwa “penilaian adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan”. Dari pengertian tersebut menjelaskan bahwa penilaian merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, berdasarkan data tersebut kemudian dicoba membuat sebuah keputusan. Depdiknas (dalam Saleh, 2006:146) menambahkan bahwa “penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang

dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan”.

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. Jenis-jenis Penilaian

Nana (2006:5) menjelaskan bahwa jenis-jenis penilaian dari segi manfaatnya adalah:

penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir program proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran tersebut, 2) penilaian sumatif, yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program (akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun), 3) penilaian diagnostik yaitu penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan peserta didik serta faktor-faktor penyebabnya, 4) penilaian selektif, yaitu penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, dan 5) penilaian penempatan, yaitu penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program pembelajaran.

Jenis penilaian jika dilihat dari segi alat penilaian hasil belajar menurut Nana (2006:5) dapat dibedakan atas:

1) tes, yang terdiri atas tes lisan (individual, kelompok), tes tulisan berupa esai (berstruktur, bebas, terbatas) dan objektif (benar-salah, menjodohkan, isian pendek, dan pilihan ganda), dan tes tindakan (individual, dan kelompok), serta 2) non tes, yang terdiri atas observasi (langsung, tak langsung, dan partisipasi), kuesioner/wawancara (berstruktur, dan tak

berstruktur), skala (penilaian sikap dan minat), sosiometri, studi kasus, dan *checklist*.

Model-model atau jenis alat penilaian terhadap pembelajaran PKn secara garis besar dapat dibagi atas 2 macam (Abdul, 2000:11.22-11.47), yakni:

1) Penilaian aspek kognitif

Penilaian aspek kognitif dalam pembelajaran PKn terjadi dalam prosedur formal. Untuk menilai hasil belajar kognitif peserta didik dapat digunakan tes. Teknik tes ini dibagi pula menjadi tes lisan, tes tulisan (tes objektif dan esai) serta tes tindakan atau tes unjuk kerja (*performance test*).

Tes objektif terdiri atas: (a) Pilihan ganda, (b) benar-salah, (c) menjodohkan, (d) isian pendek, dan (e) reaksi terhadap masalah dan situasi kritis. Tes esai terbagi pula atas tes berstruktur, tes bebas dan tes terbatas. Contoh dari tes esai ini seperti: (a) ingatan, (b) sebab-akibat, (c) penjelasan, (d) analisis, (e) aplikasi, dan (f) diskusi.

2) Penilaian aspek non-kognitif

Penilaian aspek non-kognitif dalam pembelajaran PKn terjadi pada prosedur informal. Penilaian ini mencakup penilaian terhadap sikap, minat, perasaan, nilai-nilai, dan apresiasi. Secara garis besar, aspek yang dinilai dalam penilaian ini adalah aspek afektif dan psikomotor peserta didik. Untuk menilai hasil belajar

non-kognitif (afektif dan psikomotor) tersebut dapat digunakan penilaian bukan tes (non-tes).

Jenis penilaian afektif terdiri atas pengamatan/observasi (*observation*) dan inkuiri (*inquiry*). Yang termasuk teknik atau alat penilaian pengamatan yaitu: (a) Persentase (*percentace*), (b) daftar cocok (*check list*), (c) skala bertingkat (*rating scale*), (d) catatan singkat (*anecdotal records*), (e) karangan atau semboyan, (f) sosiometri (*sociometri*), (g) evaluasi diri (*self report techniques*), (h) memeriksa pekerjaan peserta didik, dan (i) teknik-teknik informasi lainnya. Teknik atau alat penilaian afektif untuk inkuiri antara lain: (a) kuesioner (*questioner*), (b) inventories , dan (c) wawancara (*interview*).

Khusus untuk psikomotor (keterampilan) atau tindakan moral, maka penilaiannya pada dasarnya hampir sama dengan apa yang dilakukan dalam penilaian aspek afektif. Penilaian aspek psikomotor atau perilaku dan tindakan moral itu sebaiknya diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang dapat menampakkan perilaku dan tindakan moral peserta didik di dalam kehidupan di lingkungan sekolah, baik dalam situasi yang alami maupun dalam situasi yang dimanipulasi, dalam proses pembelajaran maupun dalam kegiatan-kegiatan lainnya. Hal ini berarti bahwa unjuk kerja peserta didik menjadi indikator pengamatan yang menunjukkan

tindakan moralnya yang merupakan sumber utama penilai aspek psikomotor.

Model-model atau jenis alat evaluasi/penilaian non tes terhadap pembelajaran (Anas,76-91) yakni:

1) Pengamatan (observasi)

Secara umum, pengertian pengamatan adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar, misalnya tingkah laku peserta didik pada waktu guru menyampaikan pelajaran di kelas, tingkah laku peserta didik pada jam-jam istirahat atau pada saat terjadinya kekosongan pelajaran dan sebagainya.

2) Wawancara

Secara umum yang dimaksud dengan wawancara adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah dilakukan.

Ada dua jenis wawancara yang dapat dipergunakan sebagai alat evaluasi, yaitu :

- a) Wawancara terpimpin yang juga sering dikenal dengan istilah wawancara berstruktur atau wawancara sistematis
- b) Wawancara tidak terpimpin yang sering dikenal dengan istilah wawancara sederhana atau wawancara tidak sistematis atau wawancara bebas

Dalam wawancara terpimpin, evaluator melakukan tanya jawab lisan dengan pihak-pihak yang diperlukan, misalnya wawancara dengan siswa, wawancara dengan orang tua atau wali murid, dalam menghimpun bahan-bahan keterangan untuk penilaian terhadap siswa. Wawancara ini sudah dipersiapkan secara matang, yaitu dengan berpegang pada panduan wawancara yang butir-butir itemnya terdiri dari hal-hal yang dipandang perlu guna mengungkap kebiasaan hidup sehari-hari siswa, hal-hal yang disukai, keinginan atau cita-citanya, cara belajarnya, dan lain sebagainya.

Dalam wawancara bebas, guru selaku evaluator mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa atau orang tuanya tanpa dikendalikan oleh pedoman tertentu. Mereka dengan bebas mengemukakan jawabannya. Hanya saja pada saat menganalisis dan menarik kesimpulan hasil wawancara bebas ini

guru akan dihadapkan pada kesulitan-kesulitan, terutama apabila jawaban mereka beraneka ragam.

3) Angket

Angket dapat diberikan langsung kepada siswa, dapat pula diberikan kepada para orang tua mereka. Pada umumnya tujuan penggunaan angket atau kuesioner dalam proses pembelajaran terutama adalah untuk memperoleh data mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar mereka.

Kuesioner sering digunakan untuk menilai hasil belajar ranah afektif. Ia dapat berupa kuesioner bentuk pilihan ganda dan dapat pula berbentuk skala sikap.

4) Pemeriksaan dokumen

Evaluasi mengenai keamajuan, perkembangan atau keberhasilan belajar peserta didik tanpa menguji juga dapat dilengkapi atau diperkaya dengan melakukan pemeriksaan terhadap dokumen-dokumen yang memuat informasi mengenai riwayat hidup, seperti kapan dan di mana peserta didik dilahirkan, agama yang dianut, kedudukan anak di dalam keluarga, sejak kapan diterima sebagai siswa, dari mana sekolah asalnya, apakah ia pernah tinggal kelas, apakah ia pernah meraih kejuaraan sebagai siswa yang berprestasi dalam sekolahnya, dan lain sebagainya.

Berbagai informasi, baik mengenai peserta didik, orang tua dan lingkungannya itu bukan tidak mungkin pada saat-saat tertentu sangat diperlukan sebagai bahan pelengkap bagi pendidik dalam melakukan evaluasi hasil belajar terhadap peserta didiknya. Informasi-informasi seperti telah dikemukakan contohnya di atas, dapat direkam melalui sebuah dokumen berbentuk formulir atau blanko isian, yang harus diisi pada saat peserta didik untuk pertama kali diterima sebagai siswa di sekolah yang bersangkutan.

Bentuk sistem penilaian yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik sangat berpengaruh terhadap strategi pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan guru. Sistem penilaian yang benar adalah yang selaras dengan tujuan dan proses pembelajaran. Karena informasi tentang hasil belajar peserta didik dapat diketahui secara menyeluruh, maka perlu melakukan pengukuran terhadap aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan demikian sasaran dari penilaian hasil belajar PKn di SD meliputi semua komponen yang menyangkut proses dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena belajar dan penilaian mempunyai hubungan yang erat dan agar peserta didik terdorong untuk mengembangkan daya kreatifitas dan keterampilan berfikir, hendaknya penilaian yang dilakukan tidak hanya ditujukan pada aspek penguasaan konsep saja. Namun perlu

dilengkapi dengan penilaian terhadap proses pembelajaran peserta didik atau terhadap aktivitas , karya dan sikap peserta didik.

B. Kerangka Teori

PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik 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

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

Bidang studi PKn seringkali menjadi pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini tentu akan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama 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

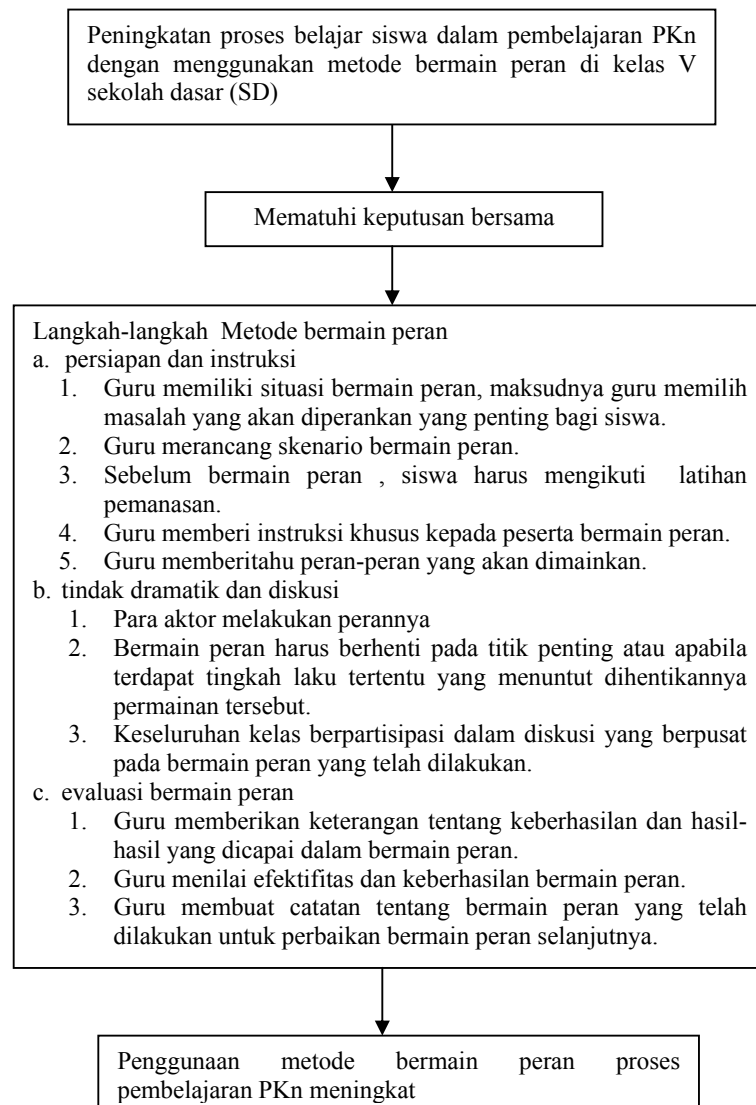
adanya kecemasan, bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

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

- a. Persiapan dan instruksi.
 1. Guru memiliki situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa.
 2. Guru merancang skenario bermain peran.
 3. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
 4. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran.
 5. Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.
- b. Tindakan dramatik dan diskusi.
 1. Para aktor melakukan perannya
 2. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 3. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan.
- c. Evaluasi bermain peran
 1. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 2. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.

3. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

KERANGKA TEORI PENELITIAN



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV, simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan program semester yang disesuaikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Rancangan pembelajaran disusun berdasarkan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn yang terdiri dari: a) persiapan dan instruksi : 1) guru memiliki situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa, 2) guru merancang skenario bermain peran, 3) sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, 4) guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran, 5) guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan, b) tindakan dramatik dan diskusi : 1) para aktor melakukan perannya, 2) bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut, 3) keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, c) evaluasi bermain peran : 1) guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, 2) guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain

- peran, 3) guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran yang terdiri dari 11 langkah. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal dilaksanakan kegiatan pengaktifan pengetahuan awal siswa. Pada kegiatan inti dilaksanakan langkah-langkah bermain peran. Pada kegiatan akhir siswa diarahkan untuk menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tes akhir.
 3. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 15 Ulu Gadut, hal ini ditunjukkan dengan meningkatkan hasil belajar yaitu data dari hasil ulangan harian siswa dengan rata-rata 59,42. Pada siklus I diperoleh rata-rata 62. Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II meningkat menjadi 87.

B. Saran.

Dari hasil penelitian yang peneliti peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang dapat memberikan masukan untuk peningkatan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran :

1. Dalam pembelajaran PKn, sebaiknya guru dapat menggunakan rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran, karena metode ini sangat bagus untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2. Guru sekolah dasar dapat menggunakan pendekatan bermain peran sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efisien.
3. Guru sekolah dasar dapat menggunakan penilaian-penilaian yang sesuai dengan pendekatan bermain peran agar terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran PKn

DAFTAR RUJUKAN

- Abu, Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia
- Abdul A. Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Asep Henry Hermawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI PRESS
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
-2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Imron Rosidi. 2005. *Ayo Senang Menulis Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Media Pustaka.
- Kunandar.2008. *Guru Profesional*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Nana Sudjana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algensindo
- Ngalim Purwanto.1990. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.Jakarta : PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2003.*Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA* .Bandung:Sinar Baru Algensindo
-2005.*Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sisitem*.Jakarta:Bumi Aksara
-2008 . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ritawati Mahyuddin,dkk.2008. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*.Padang:UNP