

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN
PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN 23 BATANG ANAI
PADANG PARIAMAN**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh
YELMI SUSANTI
NIM. 1108316

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Penggunaan
Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai
Padang Pariaman

Nama : YELMI SUSANTI

NIM : 1108316/2011

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

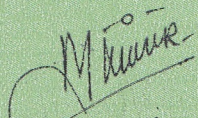
Padang, Januari 2016

Disetujui

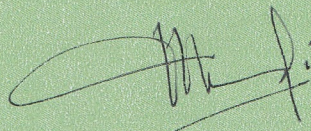
Pembimbing I


Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 19630604 198803 2002

Pembimbing II


Dra. Mayarnimar, M.Pd
NIP.19550501 198703 2002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP


Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 19610906 198602 1001

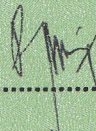
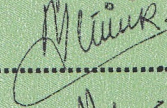
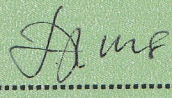
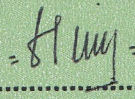
HALAMAN PENGESAHAN

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

Nama : YELMI SUSANTI
NIM : 1108316/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra, Mayarnimar, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Asnidara	3. 
4. Anggota : Dra. Farida S, M.Si	4. 
5. Anggota : Dra. Dernawati	5. 

SALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirobbil 'alamin

SegalapujikupanjatkansematahanyauntukEngkau*Ya Allah*,
karnadengankehendakdan karunia yang
Engkauberikanakumemperolehkekuatandanpertolongandalammenelesaikanseg
alaurusanku. *Ya Allah* hanyapada-Mu
akuberserahatassegalakehendakdankeputusan-Mu,
hinggaatassegalusahaadankemampuan yang
telahkutuangandalammenelesaikanskripsiini,
akhirnyaakumemperolehkaruniatertindah dari-Mu yang
akankupersembahkankepada orang-orang disekitarku yang
kusayangidanmenyayangiku.
Ya Rabb SyukrarenaEngkaulahsegalasesuatutertjadi,
Syukurkuatassegala*Rahmat Mu....*

TertauntukOrangtuaku, kakakdanadiku:

Tanpamengurangi rasa syukurkukepada *Allah SWT...*
Perjuangankuselamainitelahmenghasilkansebuahkaryakecil yang
akankupersembahkanuntukkeduaorangtuaku yang amatkucintai :
(*Ali Umardan Nurlela*)

Mereka yang menjadialasandanmotivasi terbesarbagiku untukselaluberjuang

Mereka yang takpernahlelahmemberikasihdansayangsepanjanghidupku

Mereka yang dalamkekurangannyaselaluberjuangdanberusahamemberikan
yang terbaikpadaku

Karya kecil ini ku persembahkan dengan penuh kebanggaan dan keharuan,
untuk kedua orangtua terhebat di *dunia* ini, terima kasih tidak akan pernah
cukup ku ucapkan kepada *Amai dan Apak*, harapanku semoga kedepannya
aku bisa membahagiakan dan memberikan yang terbaik untuk kedua orangtua
ku tercinta. *Insyallah* ☺

UntukSeseorangyang amat ku Sayangi

Dalamperjalananpenyuhderu

Kugoressepengalkaryabuatsuami yang kucinta

Serta hadiahuntukanak-anakku (*Wahid KhairulMuna, dan Nadiva Zahra*

Yunatumnahda) yang tersayang

Yang selalumenemanikusetiap kata yang tetulis

*Dalam penulisan skripsi ini
Disertaikan dengan buih yang bergulung
Dan ombak yang menghempas
Bersyukur bersujud pasrah
Harapan ini terjawab sudah
Karya ku selesai sudah*

*Terimakasih untuk suamiku (Kimon Afrizal).. ☺
Yang telah menjadi sosok luar biasa dihidupku, yang telah mengajarkanku
banyak hal, mengajarkanku tentang arti kesabaran, kesetiaan dan
mengajarkanku tentang arti kesederhanaan..
kesabaran dan kepedulianmu selama ini membuatku selalu ingin berjuang
melakukan apapun yang pantas aku raih dihidupku.. terimakasih karna telah
menjadi alasan terbesarku untuk tidak pernah berhenti berjuang
menyelesaikan skripsi ini.
Terimakasih atas semangatnya selama ini, terimakasih atas kesetiaan, cinta
dan kasihnya
Teruntuk Saudaradan familyku:
Kakak dan adikku (Muryadi, S.Pd, Suardi, Delvi Putri Yanti, S.Pd,
dan Putri Nurmawati)..)
terimakasih telah menjadi pelengkap hidupku selama ini, berkumpul bersama
adalah hal terindah sebagai penghapus duka laraku dikala sedih, pelengkap
bahagiaku dikala senang..tanpa kalian tidak akan pernah ku rasakan indahnya
kebersamaan, terimakasih atas bantuan dan doa yang telah kalian berikan
untukku..*

*Kepada Dosen-dosenku :
Terimakasih banyak kepada dosen pembimbing
Ibu Dra. Reinita M.Pd dan Ibu Dra. Mayarnimar M.Pd
karna dengan kesabaran, bimbingan dan kemudahan-kemudahan serta ilmu
dari ibuklah
skripsi ini dapat terselesaikan.*

*Terimakasih juga kepada
Ibu Dra. Asnidar A, Dra. Farida S, M.Si, dan Ibu Dra. Darnawati.
selaku dosen penguji yang sangat berjas dalam penulisan karya kecil ini.*

Kepada semua dosen-dosen pengajar program studi PGSD UINP
Terimakasih atas semua bimbingan, ilmu, motivasi serta pengalaman yang
berarti
selama menuntut ilmu di PGSD ini.

Sekali lagi buat semua teman-teman, saudara, tetangga, semua pihak yang
membantu proses penyelesaian skripsi ini, jika ada kata yang
lebih dari terimakasih, maka kata itu yang dapat terucapkan...☺

"Ya Allah, jadikanlah iman,
ilmu dan amalku sebagai lentera jalan hidupku, keluarga dan saudara seimanku"
Amiin ya Rabbal 'alamiin...

By : Yelmi Susanti

SURAT PERNYATAAN

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Yelmi Susanti

Nim/Bp : 1108316 / 2011

Jurusan : Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Padang, Januari 2016
Yang Menyatakan




Yelmi susanti
NIM.1108316

ABSTRAK

YELMI SUSANTI 2015: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Penggunaan Metode Bermain Peran Di Kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman

Penelitian dilatar belakangi dari kenyataan di sekolah dasar bahwa pembelajaran khususnya PKn masih didominasi oleh guru sebagai sumber informasi sehingga siswa tidak aktif selama pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih rendah sehingga dilakukan penelitian Tindakan kelas. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 23 Batang Anai.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data didapat melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 23 Batang Anai yang berjumlah 25 orang.

Hasil penelitian mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I pertemuan I memperoleh 75%, pada pertemuan II meningkat menjadi 89%, dan pada siklus II meningkat menjadi 96%. Dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dari aspek guru pada siklus I pertemuan I memperoleh 80%, pada pertemuan II meningkat menjadi 92% dan siklus II meningkat menjadi 97%. Sedangkan aspek siswa pada siklus I pertemuan I memperoleh 75%, pada pertemuan II meningkat menjadi 85% dan pada siklus II meningkat menjadi 97%. Hasil belajar pada siklus I pertemuan I memperoleh rata-rata nilai adalah 70, pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai naik menjadi 77 dan siklus II rata-rata naik menjadi 82. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Segala puji yang tak terhingga penulis ucapkan kehadiray Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan idayahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul”Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Penggunaan Metode Bermain Peran Di Kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman”

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan SI Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP)

Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik bantuan secara moril maupun materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku Ketua Jurusan PGSD dan Ibi Dra. Masnila Devi, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan penyelesaian skripsi ini.
2. Ibi Dra. Reinita, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Mayarnimar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan tentang teknik penulisan skripsi yang benar.
3. Seluruh Bapak dan Ibu pengelola Program PGSD SI yang telah memperjuangkan dan mengorbankan segenap pikiran, tenaga, dan waktu demi kelangsungan pendidikan ini.
4. Ibu Dra. Asnidar A, Ibu Dra. Farida S, M.Si, dan Dra. Dernawati selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
5. Ibu Indrawati, M.Pd selaku Kepala Sekolah beserta staf guru di SDN 23 Batang Anai yang telah memberikan waktu dan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.

6. Kepada suami dan anakku tercinta yang telah memberikan motivasi dukungan materi kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.

7. Kepada orang tua tercinta yang memberikan dukungan moral kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.

8. Kepada teman-teman seperjuangannya semua pihak tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dorongan moral dalam penulisan skripsi ini.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis menjadi amal ibadah yang diridhoi Allah SWT. Penulis sudah berusaha dengan baik dalam menulis skripsi ini namun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin

Padang, Januari 2016

Penulis

YELMI SUSANTI

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Hakekat Hasil Belajar.....	9
a. Pengertian Hasil Belajar	9
b. Jenis Hasil Belajar	10
c. Tujuan Hasil Belajar	11
2. Pendidikan Kewarganegaraan ¹²	
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	12
b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	14
c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	14
3. Metode Bermain Peran.....	15
a. Pengertian Metode Bermain Peran.....	15
b. Keunggulan Metode Bermain Peran	17
c. Tujuan Metode Bermain Peran	17
d. Langkah-langkah Penggunaan Metode Bermain Peran	18
B. Kerangka Teori	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Subjek Penelitian.....	23
3. Waktu Penelitian	23
B. Rancangan Penelitian	24
1. Pendekatan Penelitian	24

2. Jenis Penelitian.....	25
3. Alur Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian.....	28
a. Tahap Perencanaan.....	29
b. Tahap Pelaksanaan	29
c. Tahap Pengamatan	30
d. Tahap Refleksi	30
D. Data dan Sumber Data	30
1. Jenis Data	30
2. Sumber Data.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	31
1. Teknik Pengumpulan Data.....	31
a. Observasi.....	31
b. Tes.....	32
2. Instrumen Penelitian.....	33
F. Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
Siklus I	35
1. Hasil Penelitian siklus I pertemuan I.	35
a. Perencanaan siklus I pertemuan I.....	35
b. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I	37
c. Pengamatan tindakan siklus I pertemuan I.....	42
d. Refleksi.....	53
2. Hasil Penelitian siklus I pertemuan II	55
a. Perencanaan tindakan siklus I pertemuan II.....	56
b. Pengamatan tindakan siklus I pertemuan I.....	160
Siklus II	73
1. Hasil Penelitian siklus II pertemuan I	73
a. Perencanaan siklus II pertemuan I	73
b. Pelaksanaan siklus II pertemuan I.....	75
c. Pengamatan tindakan siklus II pertemuan I	92
B. PEMBAHASAN	94
I. Siklus I.....	94
II. Siklus II	94

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN103

A. Simpulan	103
-------------------	-----

B. Saran.....	104
---------------	-----

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Skenario Cerita siklus I pertemuan I	108
Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan I.....	111
Lampiran 3: Uraian Materi siklus I pertemuan I.....	118
Lampiran 4: Kunci Jawaban	119
Lampiran 5: Nama-nama kelompok.....	121
Lampiran 6: Hasil Penilaian kognitif siklus I pertemuan II.....	122
Lampiran 7: Hasil Penilaian Afektif siklus I pertemuan I	123
Lampiran 8: Hasil Penilaian Psikomotor Kliping siklus I pertemuan I	125
Lampiran 9: Hasil Penilaian Psikomotor siswa siklus I pertemuan I.....	127
Lampiran10: Rekapitulasi Hasil Belajar siklus I pertemuan I	128
Lampiran 11: Penilaian kemampuan Merencanakan Pembelajaran	129
Lampiran 12: Hasil Pengamatan Aspek guru siklus I pertemuan I	132
Lampiran 13: Hasil Pengamatan Aspek siswa siklus I pertemua I	137
Lampiran 14: Skenario Cerita siklus I pertemuan II	141
Lampiran 15: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I pertemuan II.....	142
Lampiran 16: Uraian Materi siklus I pertemuanII	148
Lampiran 17: Soal Evaluasi siklus I pertemuan II.....	150
Lampiran 18: Kunci Jawaban siklus I pertemuan II151	
Lampiran 19: Nama-nama kelompok siklus I pertemuan II	152
Lampiran 20: Pengorganisasian kelompok siklus I pertemuan II.....	153
Lampiran 21: Hasil Penilaian Kognitif siklus I pertemuan II.....	154
Lampiran 22: Hasil Penilaian Aspek Afektif siklus I pertemuan II.....	156
Lampiran 23: Hasil Penilaian Spikomotor Kliping siklus I pertemuan II158	

Lampiran 24: Hasil Penilaian Spikomotor siklus I pertemuan II.....	159
Lampiran 25: Rekapitulasi Hasil Belajar siklus I pertemuan II.....	160
Lampiran 26: Penilaian Kemampuan guru merencanakan pembelajaran.....	163
Lampiran 27: HasilPengamatanAspek Guru siklus I pertemuan II	168
Lampiran 28: SkenarioCeritasiklus II	127
Lampiran 29: RencanaPelaksanaanPembelajaransiklus II.....	174
Lampiran 30: UraianMaterisiklus II	180
Lampiran 31: SoalEvaluasisiklus II	182
Lampiran 32: KunciJawabansiklus II.....	183
Lampiran 33: Nama-namakelompoksiklus II.....	184
Lampiran 34: PengorganisasianKelompokSiswasiklus II.....	185
Lampiran 35: HasilPenilaianAspekKognitifsiklus I	186
Lampiran 36: HasilPenilaianAfektifsiklus II	187
Lampiran 37: HasilPenilaianPsikomotorKlipingsiklus I	188
Lampiran 38: HasilPenilaianPsikomotorsiklus II	190
Lampiran 39: RekapitulasiHasilBelajarsiklus II	191
Lampiran 40: Penilaian Kemampuan Guru merencanakan pembelajaran	192
Lampiran 41: PenilaianKemampuan Guru merencanakanpembelajaran	195
Lampiran 42: HasilPengamatanAspekSiswasiklus II	200
Lampiran 42: Dokumentas	
Surat Izin Penelitian	

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan 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) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung/tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai Pancasila.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maka guru diharapkan untuk dapat menciptakan pembelajaran secara efektif yang artinya proses pembelajaran

dapat berjalan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran guru mampu menetapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya perbuatan siswa yang aktif, kreatif, dan efisien.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, guru harus merancang persiapannya dalam pembelajaran PKn agar membentuk sikap dan tingkah laku peserta didik yang diharapkan. Sangat penting juga bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran bisa terarah, terkontrol dan bisa kearah yang dapat mengembangkan proses pembelajaran PKn.

Menurut Rusyan dan Nurahmah (1995:5) :

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan penting sekali untuk diajarkan kepada siswa sebagai bekal dalam menjalankan kehidupan menjadi warga negara yang berpancasila dan membela Negara serta cinta tanah air dengan sepenuh hati. Pembelajaran PKn juga diharapkan mampu membentuk siswa yang ideal yang memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Dengan adanya mata pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah, maka siswa diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi nantinya dalam lingkungan masyarakat. Karena mata pelajaran ini banyak berhubungan dengan masyarakat dan dapat menumbuhkan rasa cinta kepada tanah air.

Berdasarkan refleksi guru dalam mengajar di SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai. Seorang guru tidak merancang proses pembelajaran PKn yang semestinyamaka, guru kurang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak berkreaitif maka terjadi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Permasalahan itu muncul dari cara guru mengajar,yaitu (1) guru belum melatih murid untuk

memahami dan mengingat materi yang dijelaskan. Dengan demikian demikian daya ingat siswa kurang tajam dan tahan lama, (2) guru belum melatih murid untuk berkreasi dan berinisiatif, (3) bakat yang terpendam pada murid belum dipupuk dan dibimbing oleh guru, (4) kerjasama antar pemain belum ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya oleh guru, (5) guru belum membiasakan murid untuk menerima dan bertanggung jawab dengan sesama

Berdasarkan permasalahan guru diatas berdampak bagi siswa, yaitu : (1) siswa kurang tertarik dalam pembelajaran PKn, siswa tidak mampu menyelesaikan masalah yang siswa jumpai karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman siswa, (2) banyaknya siswa yang tidak berbahasa dengan baik sehingga kurang mampu menyatakan pikiran dengan jelas dan tepat, (3) siswa kurang mampu menerapkan konsep PKn yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, (4) siswa kurang kreatif dalam belajar

Akibat dari permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V semester I SDN 23 Batang Anai .Terbukti dari hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.Tapi pada kenyataan nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 23 Batang Anai pada tahun ajaran 2015 adalah 64.Sedangkan KKM untuk semua mata pelajaran adalah 75.Dengan demikian mata pelajaran PKn belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.Berikut nilai rata-rata semester siswa pada semester I tahun ajaran 2015/2016 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1,1
Nilai Pkn Semester I Tahun Ajaran 2015 / 2016

No	Nama Siswa	Nilai			Rata-Rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1.	YH	60	66	75	67
2.	CA	75	66	58	65
3.	RRI	75	66	66	67
4.	YP	56	58	66	60
5.	A	40	66	75	60
6.	PND	60	66	66	64
7.	AP	65	66	58	63
8.	AS	60	66	66	64
9.	DS	75	58	66	65
10.	VNT	75	75	58	68
11.	P	56	58	58	57
12.	LAW	75	66	58	65
13.	L	70	66	58	65
14.	LEP	65	75	66	69
15.	M	75	66	66	67
16.	RH	60	58	58	59
17.	RS	65	66	58	63
18.	RY	75	66	58	65
19.	RMU	65	58	75	64
20.	RA	50	58	75	61
21.	RPP	75	58	66	65
22.	SR	60	75	66	67
23.	FN	75	75	66	70
24.	VSH	50	66	58	58
25.	ZP	65	66	66	66
Jumlah		1572	1630	1606	1603
Rata – Rata		63	65	64	64

Sumber : Dokumentasi Guru Kelas V SD 23 Batang Anai

Bedasarkan tabel diatas terlihat bahwa rata-rata nilai PKn siswa adalah 64,hasil belajar ini belum sesuai dengan yang diharapkan yaitu belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.Agar siswa dapat mencapai nilai maka guru dituntut untuk dapat mengatasi masalah yang bermakna bagi siswa. Salah satu cara mengatasi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas,nilai serta prilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran.Dengan metode ini dapat mengembangkan

keaktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik.

Seperti yang dikemukakan oleh Syaiful (2000:200) keunggulan metode bermain peran adalah:” (a) Siswa terlatih untuk dapat memerankan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka juga, (b) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian mereka,(c) Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil sesuatu kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.”

Menurut Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa “Metoda bermain peran adalah metoda yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi”. 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 dilakukannya selama ini.

Alasan pemilihan metode bermain peran karena metode ini menerapkan kemampuan dibidang efektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntunan pembelajaran PKn yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Menurut Syaiful (2000:11)“ bermain peran (Role plaing) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (Interpersonal Relatioship) .Terutama yang menyangkut kehidupan siswa.”

Oemar (2003:48) menyatakan “Bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insan dikalangan siswa dalam kelas”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman?”

Secara khusus rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan

penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Padang Pariaman?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Padang Pariaman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

Secarakhusus , penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaranPKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswadalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKndi kelas V SDN23 Batang Anaidengan penggunaan metode bermain peran.

D. Manfaat Penelitian.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran PKn di SD. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn.
2. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan tentang penerapan metode bermain peran pada pembelajaran PKn dan mampu menerapkan metode bermain peran.
3. Bagi sekolah, dapat mewujudkan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sesuai pendidikan nasional yaitu peserta didik dapat

BAB II

A. KAJIAN TEORI

1. Hakekat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotor. Sehingga dari kegiatan tersebut diperoleh hasil belajar. Dari hasil belajar siswa inilah seorang dapat mengukur dan menilai sejauh mana siswa menguasai dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajarinya. Sesuai pendapat Nana (2006:25) hasil belajar adalah “suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”.

Anita (2006:19) mengemukakan “hasil belajar ini berkenaan dengan apa-apa yang diperoleh peserta didik dari sekian kegiatan pembelajaran yang dilaluinya yang semua itu mengacu kepada tujuan pembelajaran yang di jabarkan dalam dimensi kognitif, efektif dan psikomotor.

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar sedangkan belajar sendiri lebih menekankan pada proses

kegiatannya, selain pada hasil kegiatannya. Hasil belajar dapat dinilai berdasarkan test; sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pengajaran dan keberhasilan siswa atau guru dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan. Siswa mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Pelaksanaan penilaian PKn yang berkaitan dengan ranah kognitif bisa dilakukan melalui tes. Sedangkan penilaian untuk ranah afektif dan ranah psikomotor tidak dilakukan dengan teknik tes, melainkan dilakukan dengan teknik nontes melalui lembar penilaian.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan. Berkaitan dengan hal tersebut dalam pembelajaran terdapat beberapa jenis hasil belajar yang harus dimiliki siswa. Menurut Bloom (dalam Asep dkk, 2009:14) "Tiga ranah (Domain) hasil belajar yaitu kognitif, efektif, dan psikomotor".

Menurut Nana (2005:22-23) hasil belajar terdiri tiga ranah yaitu:

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar,

(c)kemampuan perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan komplek dan,(f) ekspresif dan interpretative.

c. Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.Hasil belajar sekurang-kurangnya mencakup tiga ranah yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap/nilai). Dan ranah psikomotor (keterampilan).Penilaian terhadap hasil belajar sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tujuan hasil belajarmenurut Nana (2009:4) antara lain:

- a) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuh nya, b)mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan, c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyerpunaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta srategi pelaksanaanya ,d) Memberikan pertanggung jawaban (ccountability) dari pihak sekolah kepada pihak yang berkepentingan.

Depdiknas (dalam Oemar, 2003:1) menjelaskan tujuan penilaian yaitu: “1) Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi, 2) Mengukur pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, 3) Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, 4) Mengetahui hasil pembelajaran, 5) Mengetahui pencapaian kurikulum , 6) Mendorong peserta didik belajar, 7) Mendorong guru untuk mengajar lebih baik”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa tujuan penilain adalah untuk memperoleh informasi tentang siswa guna perbaikan pembelajaran dalam pencapaian tujuan yang telah diprogramkan sebelumnya. Informasi tersebut berupa tingkat keberhasilan yang telah diperoleh siswa, sekaligus melihat kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran.

Menurut Ngalim (1996:5) tujuan dan fungsi hasil belajar pembelajaran adalah : “1) Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan peserta didik setelah mengalami atau melakukan proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu, 2) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran, 3) Untuk keperluan bimbingan dan konseling, 4) Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa penilain hasil belajar berfungsi untuk mengetahui kemajuan dan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan informasi baik kepada guru , siswa, orang tua maupun lembaga pendidikan berkepentingan tentang keberhasilan siswa dalam program yang telah dilaksanakan.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. penjelasan tersebut menyatakan “PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari”. Soematri (dalam Azis 1999:14) menjelaskan :

Istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga Negara yang baik. 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. Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa 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.

Senada dengan pendapat diatas juga dipertegas oleh Seminar Nasional pengajaran dan pendidikan Civics (civics education.2007) “PKn adalah sebagai program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga Negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria dan ukuran, ketentuan-ketentuan pembukaan UUD 1945.

Pendapat di atas dipertegas dalam Depdiknas (2006:271) bahwa “Pembelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk moral warga Negara kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. PKn di Sekolah Dasar 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.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan sikap dan perilaku siswa serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan sikap dan perilaku tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan guru berdasarkan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) itu sendiri.

Menurut Depdiknas (2006:2) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek yaitu:

(1) sistem social bangsa,(2) manusia,tempat dan lingkungan, (3) prilaku ekonomi dan kesejahteraan,dan (4) system berbangsa dan bernegara”.Jadi ruang lingkup PKn adalah meliputi 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”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas tentang ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini tentang: memahami pentingnya keutuhan negara kesatuan republik indonesia.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga Negara dengan Negara. Depdiknas (2006 : 271) tujuan PKn di SD agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1)Berfiir 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 dalam pesatuan pencaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Menurut Winataputra (2001:428) tujuan PKn adalah ;

Untuk mengembangkan potensi Individu warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

Senada dengan pendapat di atas tujuan PKn dipertegas dalam

Depdiknas (2006:271) sebagai berikut:

(1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarga negaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi.(3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.(4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan bagian dari metode simulasi yaitu cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu.

Menurut Oemar (2003:27) “Metode bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman yang bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insane di kalangan siswa di kelas. Para siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan personal lain di dalam situasi khusus”

Selanjutnya Syaiful (2000:199) juga mengemukakan bahwa “metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati”.

Kemudian Abu (2005:65) juga mengemukakan bahwa “metode bermain peran adalah metode mengajar dengan menekankan kenyataan dimana para murid di ikut sertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”. Bermain peran dapat dilaksanakan 5 sampai 10 menit atau lebih, kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih memahami permasalahan yang diperankannya, melalui siswa dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dengan mengikuti sertakan keikutsertaan para murid untuk memerankannya (mendramatisasi). Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial dalam bahasa lisan, gerakan dan emosional

b. Keunggulan metode bermain peran

Dalam memilih dan menetapkan metode dalam pembelajaran guru harus bisa memahami keunggulan dan kelemahan yang dimiliki metode tersebut sehingga penggunaan metode dalam dapat menunjang hasil belajar siswa secara optimal.

Menurut Basyiruddin (2002: 51) keunggulan metode bermain peran adalah : (a) Siswa terlatih untuk dapat memerankan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka. (b) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian siswa. (c) siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil sesuatu kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri”.

Selanjutnya menurut Syaiful (2000 : 200) Kelebihan metode bermain peran adalah : “(a) Anak didik terlatih berniasiatif serta kreatif pada waktu bermain peran para pemain dituntut mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang disediakan. (b) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. (c) bahasa lisan anak didik dapat dilatih menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain”.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa keunggulan metode bermain peran adalah dapat membantu peserta didik untuk memahami situasi serta menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan merupakan hal-hal yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan tertentu. Tujuan metode bermain peran menurut Syaiful (2000 : 100) adalah (a)

Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. (b) Dapat belajar bagaimana berbagi tanggung jawab. (c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, (d) merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah

Menurut Nana (2009:63)mengemukakan tujuan metode bermain peran adalah:

1)melatih keterampilan tertentu,baik bersifatprifesimal maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip,3)melatih memecahkan masalah,4) meningkatkan kegiatan belajardengan melibatkan siberi motiwa dalam mempelajari situsiyang hampir serupadengan kejadian sebenarnya, 5)memberi motifasi belajar siswa, 6)melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok ,7) melatih siswa untuk mengembangkansikap toleransi;

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode bermain peran adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengadakan kerjasamaserta mengembangkan sikap toleransi dalam diri siswa sehingga,siswa bisa belajar danberbuat dari apa yang dilakukan dan diamatinya.

d. Langkah - langkah penggunaan metode bermain peran

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran tersebut.

Menurut Roestiyah NK (2001 : 91) langkah-langkah metode bermain peran tersebut adalah sebagai berikut:

a) Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode ini bahwa dengan metode bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang actual yang ada di Masyarakat, kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa lain jadi penonton dengan tugas-tugas lain pula.(b) Guru memilih masalah yang urgen atau mendesak yang membutuhkan pemecahan segera, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan

dengan menarik, sehingga siswa teransang untuk berusaha memecahkan masalah itu.(c) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.(d) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk peranya itu, bila tidak, di tunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.(e) Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik mampu berdialog.(f) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, mereka harus bias memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah bermain peran selesai.(g) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.(h) Setelah bermain peran itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat di diskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran dapat pula dihentikan apabila sedang menemui jalan buntu.(i) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab.

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

- I. Persiapan terdiri dari :**(1)** persiapan untuk bermain meliputi : (a) memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda, (b) mengarahkan siswa pada situasi masalah yang akan dihadapi. **(2)** Memilih pemain, terdiri dari (a) Pilih pemain secara sukarela, (b) Sebisa mungkin pemain yang dapat mengendalikan peran yang akan dibawakannya, (c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, (d) Pilih beberapa pemain agar tidak ada yang memerankan dua peran sekaligus, (e) Setiap kelompok pemainnya paling banyak lima pemain. **(3)** mempersiapkan penonton: (a) Harus yakin bahwa penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran, (b) Arahkan siswa bagaimana seharusnya berperilaku. **(4)** Persiapan para pemain: (a) Biarkan siswa mempersiapkan diri dengan sedikit campur tangan guru, (b) Sebelum bermain setiap pemain harus mengetahui betul apa yang akan dilakukannya, (c) Pemain harus lancar dan sebaiknya harus ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain. (d) Siapkan tempat dengan baik, (e) Kadan-akadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik bermain peran.
- II. Pelaksanaan yang terdiri dari: (1) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi, (2)

Biarkan spontanitas menjadi kunci, (3) Jangan menilai acting siswa, bahasanya dan yang lainnya, (4) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ketindak lanjut.

III. Tindak lanjut, yang terdiri dari (1) Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan. (2) Melakukan bermain peran kembali.

Dari beberapa langkah metode bermain peran di atas, peneliti menerapkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Abdul karena langkah ini lebih mudah yang dilakukan secara efektif dan efisien. Terdiri dari tahap persiapan bermain peran, pelaksanaan bermain peran dan tahap tindak lanjut.

B. Kerangka Teori

Suatu pembelajaran yang akan menarik bagi siswa apabila seorang guru telah mampu membuat kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seorang guru telah mampu menggunakan pendekatan, strategi dan metode yang tepat dalam pembelajaran.

Mata pelajaran PKn seringkali menjadi mata pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini tentu mempengaruhi proses dan hasil belajar. Agar tercipta pelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama mata pelajaran PKn seorang guru dapat menggunakan metode bermain peran.

Menurut pendapat Abdul (2007:11) langkah-langkah bermain peran dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.

Dengan uraian sebagai berikut:

Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

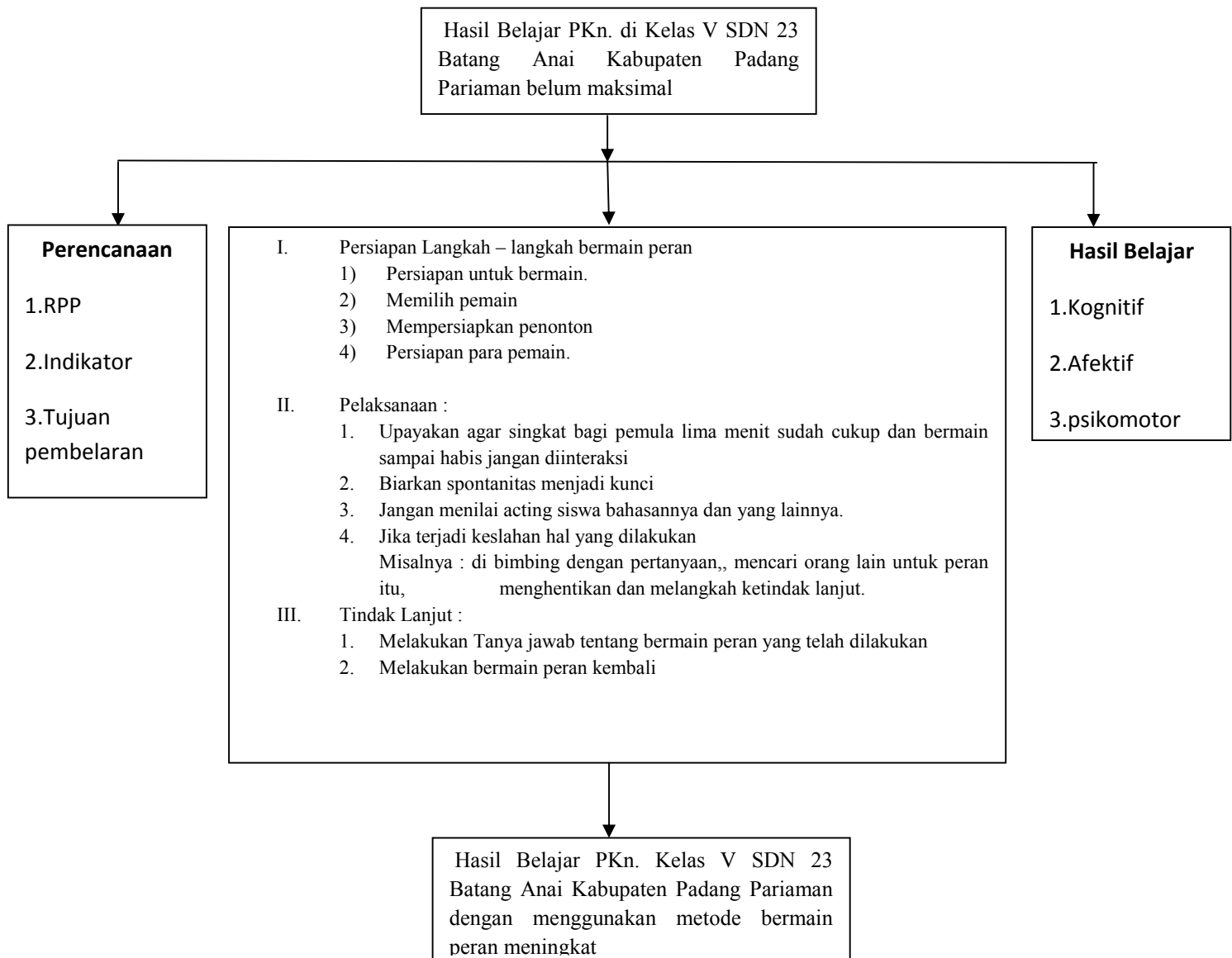
a. Persiapan

1. Persiapan untuk bermain

2. Memilih pemain
 3. Persiapan penonton
 4. Persiapan para pemain
- b. Tahap pelaksanaan
1. Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup dan bermain sampai selesai jangan diinterupsi
 2. Biarkan agar spontanitas
 3. Jangan menilai acting siswa, bahas yang lainnya
 4. Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari pengganti, atau menghentikan dan melangkah ketindak lanjut
- c. 1. Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan
4. Melakukan bermain peran lagi

Bedasarkan urain diatas, dengan perencanaan yang baik maka hasil belajar PKn akan lebih meningkat dan siswa akan mencapai tiga ranah yaitu kognitif,afektif dan spikomotor. Dapat menumbuhkan sikap yang baik terhadap dirinya masing-masing siswa.

BAGAN KERANGKA TEORI



BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. Alasan peneliti melakukan penelitian di SDN 23 Batang Anai adalah karena guru jarang menggunakan metode konvensional sehingga hasil belajar PKn siswa Kelas V SDN 23 Batang Anai belum mencapai Kriteria ketuntasan minimum, selain itu metode bermain peran belum pernah dilaksanakan guru sehingga rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang diperoleh siswa, sekolah mau menerima inovasi atau pembaharuan dalam pendidikan, di SDN 23 Batang Anai ini juga merupakan tempat peneliti bertugas dan berdomisili sehingga memudahkan melakukan penelitian.

2. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 16 perempuan 9 laki-laki.

3. Waktu penelitian/lama penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2015/2016 terhitung dari waktu Juli – Desember. Selama 23 bulan sampai penulisan laporan akhir penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus, yaitu siklus I dengan 2 × pertemuan pada 1 dan 8 oktober 2015 sedangkan siklus 2 dengan 1 × pertemuan pada tanggal 15 oktober 2015.

B. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan metode lain yang dapat dihasilkan data yang bersifat deskriptif. Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif ini didukung oleh pendekatan kuantitatif.

Menurut Lufri (2007:57) “pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari manusia atau perilaku yang dapat diamati.” Sedangkan menurut Basrowi,dkk(2008:1)”Pendekatan kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berpikir induktif”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari manusia dan perilaku yang diamati yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman berpikir induktif.

Sedangkan menurut Kunandar (2007:127) pendekatan kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif.Misalnya, mencari nilai rata-rata, persentase keberhasilan belajar, dan lain-lain.Hasil yang peneliti peroleh berasal dari hasil pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn.

Menurut Beni (2008:128) “Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistika”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistika dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang diterapkan.

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di kelasnya dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Alasan yang digunakan untuk PTK ini didukung oleh beberapa pendapat.

Suhasimi (2008:105) mengemukakan alasan:

- (1) PTK merupakan suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan kearah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran.
- (2) PTK melibatkan orang yang melakukan kegiatan untuk meningkatkan prakteknya sendiri.
- (3) PTK dikembangkan melalui self.
- (4) PTK merupakan suatu kolaboratif, merupakan partisipasi bersama-sama tergabung untuk mengkaji praktek pembelajaran dan mengembangkan pemahaman tentang makna tindakan.
- (5) PTK menentukan kesadaran diri mereka yang berpartisipasi dan berkolaborasi dalam PTK
- (6) PTK adalah proses pembelajaran sistematis
- (7) PTK memerlukan orang untuk membangun teori tentang praktek
- (8) PTK memerlukan gagasan dan asumsi didalam praktek untuk mengkaji secara sistematis bukti yang menantang dan
- (9) PTK memungkinkan kita untuk memberikan rasional justifikasi tentang pekerjaan kita terhadap orang lain dan membuat orang lain dan membuat orang menjadi kritis dalam menganalisis.

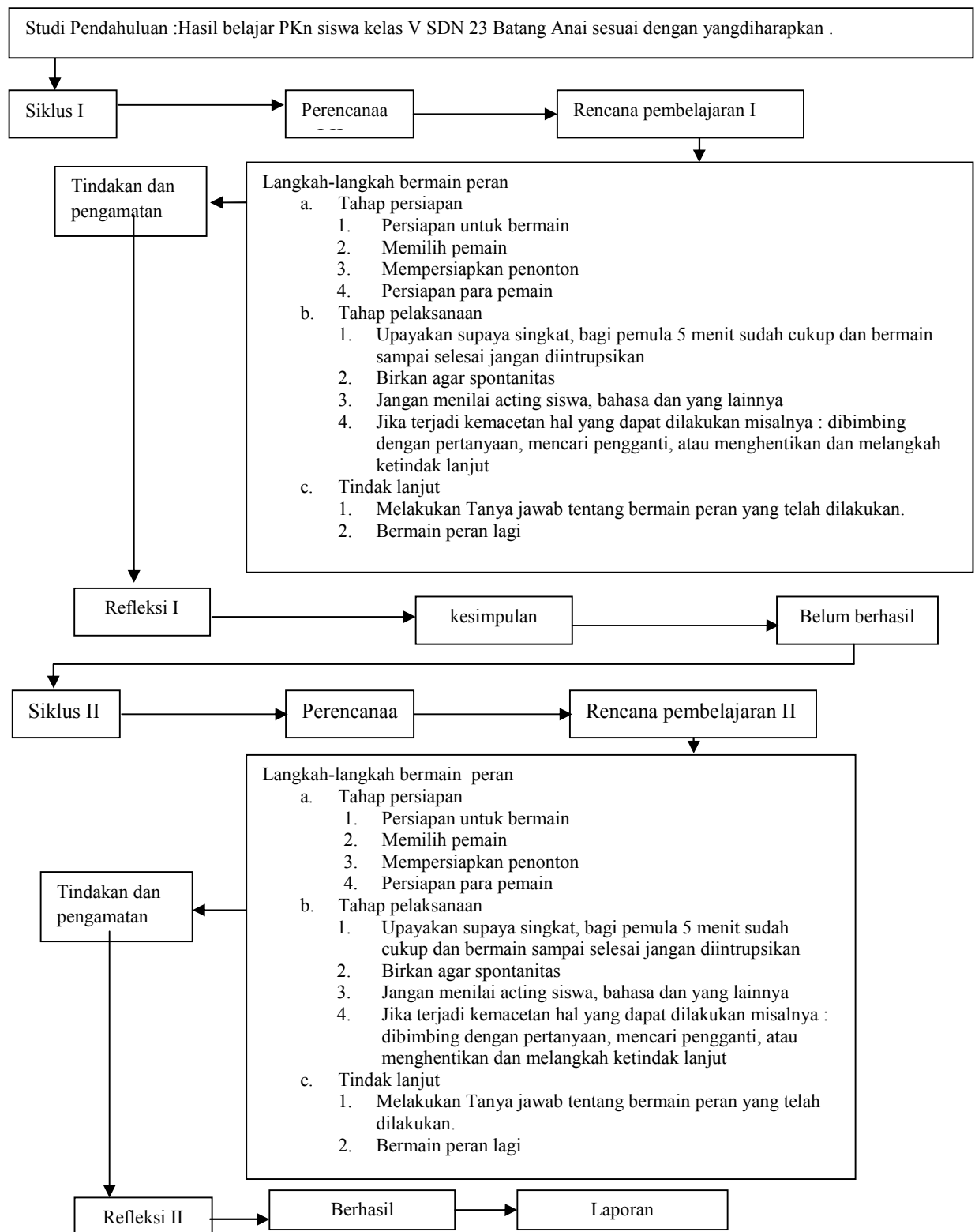
Menurut Asrori, dan Mohammad (2008:4) “Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran.

Berdasarkan definisi Penelitian Tindakan Kelas di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Ritawati,2008:33). Model siklus ini mempunyai empat komponen utama yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, yang mana siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Berikut adalah bentuk bagan alur penelitian tindakan kelas yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

ALUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Bagan : Model Mc Taggart(dalam Ritawati, 2008:33)

C. Prosedur Penelitian

Penulis melakukan studi pendahuluan berupa refleksi diri terhadap pengaman selama bertugas di SDN 23 Batang Anai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan refleksi diri terhadap pengalaman dalam proses pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai kemudian berdiskusi dengan guru (teman sejawat) tentang proses pembelajaran PKn yang sudah dilakukan. Dari hasil diskusi tersebut diidentifikasi masalah pada pembelajaran PKn yang memungkinkan dilaksanakan penelitian tindakan kelas untuk menoptimalkan hasil belajar PKn

Menurut Kemmis (dalam Ritwati, 2008:69) bahwa “Proses penelitian tindakan kelas merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan, dan melakukan refleksi yaitu perenungan terhadap perencanaan, kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh”. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dengan 4 tahap antara lain.

a) Tahap Perencanaan

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti membuat rencana tindakan yang dilakukan yang berhubungan dengan pelaksanaan metode bermain peran. Kegiatan ini dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan berupa model rencana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran, yaitu dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun indikator, deskriptor dan kriteria pembelajaran
- 2) Menyusun rancangan tindakan berupa model rencana pelaksanaan model pembelajaran PKn dengan metode bermain peran, hal ini meliputi: menyusun tujuan pembelajaran, memilih dan menetapkan materi, menyusun kegiatan belajar dan mengajar, memilih dan menetapkan media dan sumber belajar, menyusun evaluasi.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk pengamatan

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dimulai dari pelaksanaan pembelajaran. Dimana penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti sebagai praktisi dan teman sejawat sebagai observer. Praktisi melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran di kelas V. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru atau praktisi melaksanakan pembelajaran sesuai rancangan yang dibuat.
- 2) Observer melakukan pengamatan dengan menggunakan format observasi.
- 3) Peneliti dan observer melakukan diskusi terhadap tindakan yang telah dilakukan, kemudian melakukan refleksi, hasilnya nanti akan dimanfaatkan untuk perbaikan atau penyempurnaan selanjutnya.

c) Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan

oleh guru (taman seawat) pada waktu guru (praktisi) melaksanakan tindakan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran.

Dalam kegiatan ini penulis dan observer berusaha mengenal, mendokumentasikan semua kegiatan pembelajaran yang terjadi, baik yang disebabkan oleh tindakan terencana maupun dampak intervensi dalam pembelajaran tersebut. Dimana keseluruhan hasil pengamatan dalam bentuk lembar observasi. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus 1 sampai siklus 2. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan observer dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

d) Tahap Refleksi

Dalam penelitian tindakan kelas ini refleksi diadakan setelah tindakan atau kegiatan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran berakhir. Dalam tahap ini guru (peneliti) dan observer mengadakan diskusi terhadap tindakan yang baru saja dilakukannya. Hal-hal yang dibicarakan dalam diskusi adalah, sebagai berikut:

- a. Menganalisis tindakan yang harus dilakukan.
- b. Mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.
- c. Melakukan pemaknaan, dan penyimpulan data yang diperoleh.

Hasil dari refleksi ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan dari tindakan selanjutnya, dan dapat digunakan untuk menyusun simpulan terhadap hasil setiap siklus.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dari penelitian ini berupa hasil pengamatan dan catatan lapangan dan hasil tes siswa pada pembelajaran PKn dengan metode bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai yang akan diteliti. Data tersebut dapat berupa:

- 1) Pencernaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran dengan materi memahami keutuhan kesatuan Negara republic Indonesia
- 2) Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran dengan materi memahami keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia.
- 3) Hasil belajar PKn dengan metode bermain peran dengan materi memahami keutuhan Kesatuan Negara Republik Indonesia

2.Sumber Data

Sumber data dari penelitian tindakan kelas tersebut proses diperoleh dari subjek yang akan diteliti yaitu siswa kelas V SDN 23 Batang Anai dan peneliti sebagai guru praktisi di SDN 23 Batang Anai

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Peneliti

1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kondisi kelas tempat berlangsungnya pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran. Dengan pedoman pada lembar observasi, peneliti dibantu oleh obsever mengamati apa

yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini peneliti dan guru berusaha mengenal, mengamati, dan mendokumentasikan semua kegiatan pembelajaran yang terjadi disebabkan oleh tindakan terencana dalam pembelajaran tersebut. Keseluruhan pengamatan direkan dalam bentuk lembar observasi. Pengamatan dilakukan terus menerus mulai dari siklus I sampai siklus II. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

b. Tes

Tes ini dipergunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dikelas. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran PKn dengan metode bermain peran.

2. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penulisan ini terdiri panduan pengamatan dan soal-soal tes. Untuk masing-masingnya diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar observasi, berisi deskripsi atau berupa paparan tentang latar pengamatan terhadap tindakan praktisi sewaktu menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Unsur-unsur yang diamati dalam pelaksanaan mengacu pada apa yang tertera pada butir-butir lembar observasi. Disamping itu juga memuat rancangan refleksi berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis dengan cara observasi.

2. Butir tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

F. Analisis Data

Data dianalisa secara kualitatif dan kuantitatif. Tahap analisis data dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan. Tahap analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Menelaah data yang telah terkumpul. Kegiatan ini dilakukan sejak awal data terkumpul.
2. Reduksi data Semua data yang terkumpul diseleksi dan di kelompokkan sesuai dengan focus. Kelompo data yang relevan dianalisis, dan yang tidak relevan dibuang.
3. Menyajikan data yang mengorganisasikan informasi yang sudah direduksi.
4. Menyimpulkan hasil penelitian atau temuan peneliti. Kegiatan triangulasi dilakukan dengan meninjau kembali data dan bertukar pikiran dengan ahli dan teman sejawat.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah, ini dimaksud agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan

menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Teknik analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa dalam pembelajaran adalah pesentase yaitu dengan cara memperbandingkan hasil belajar siswa yang diamati terhadap jumlah seluruh siswa dikalikan 100 %, untuk mengetahui persentase hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Persentase Keberhasilan
F = Jumlah Skor yang diperoleh
N = Skor Maksimun

(Aderuslana , 2007)

Untuk melihat ketercapaian digunakan indikator keberhasilan sebagai berikut:

85 % - 100 %	= sangat baik
70 % - 84 %	= baik
55 % - 69 %	= cukup
0 % - 54 %	= kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENBAHASAN

A.Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman pada mata pelajaran PKn semester I tahun ajaran 2015/2016. Dalam pelaksanaan tindakan di bagi atas 2 siklus. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai praktisi dan teman sejawat sebagai observer. Langkah-langkah pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran pada *metode bermain peran*. Untuk lebih jelasnya hasil penelitian pada setiap siklus akan dideskripsikan sebagai berikut:

1.Siklus I (Pertemuan I)

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 1 Oktober 2015 mulai pukul 10.30-11.40 WIB selama 2 jam pembelajaran.

a. Perencanaan tindakan siklus I pertemuan I

Penyusunan perencanaan tindakan dilakukan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode bermain peran. RPP memuat 1) Satuan Pendidikan, 2) Mata Pelajaran, 3) Kelas/Semester, 4) Alokasi Waktu, 5) Standar Kompetensi, 6) Kompetensi Dasar, 7) Indikator, 8) Tujuan Pembelajaran, 9) Uraian Materi, 10) Pendekatan Pembelajaran, 11) Sumber dan Media Pembelajaran, 12) Langkah-langkah Pembelajaran, 13) Penilaian. Standar Kompetensi yang ingin di capai adalah menunjukkan contoh – contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara kesatuan republik Indonesia

Indikator pembelajaran yang ingin dicapai siswa adalah: 1) menyebutkan contoh- contoh perilaku menjaga Negara NKRI, 2) Mengidentifikasi perilaku menjaga masyarakat yang merusak keutuhan Negara NKRI,3) Menjelaskan cara bangga sebagai Negara NKRI,4) Membuat kliping tema tentang perilaku yang merusak negara NKRI.

Materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama siklus I ini adalah pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia. Kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan dalam tiga langkah yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran PKn.

Media yang digunakan untuk materi ini berupa media gambar tentang tindakan merusak Negara kesatuan indonesia. Sumber belajarnya yaitu : buku penunjang PKn kelas V terbitan Erlangga, buku penunjang PKn kelas V terbitan BSE, dan LKS tentang pentingnya menjaga keutuhan indonesia.

Penilaian pembelajaran yang digunakan adalah penilaian tes tulisan berupa essay secara individual kepada siswa tentang contoh perilaku menjaga Negara Indonesia dalam mengerjakan tes siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam menyelesaikan tes tersebut.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ini terlebih dahulu guru mempersiapkan materi tentang pentingnya menjaga keutuhan Negara indonesia yang akan digunakan dalam kegiatan kelompok dan juga mempersiapkan media gambar yang digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

b. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I pada penelitian tindakan dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai pada hari Selasa tanggal 1 Oktober 2015. Dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran akan diuraikan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal

Kegiatan yang pertama dilakukan guru menyiapkan kondisi kelas dan siswa merapikan tempat duduknya. Kemudian guru mempersiapkan media untuk belajar dengan mempersiapkan media dan sumber belajar. Selanjutnya guru melakukan appersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang lalu, salah seorang siswa menjawab karna Indonesia belum bersatu, ya bagus , siapa yang masih ingat berapa lama Indonesia di jajah ? siswa berebut ingin menjawab pertanyaan guru tersebut, maka guru memilih salah seorang siswa untuk menjawab pertanyaan, siswa tersebut menjawab Indonesia di jajah selama 3 setengah abad, jawaban yang benar sekali, berarti anak-anak ibuk masih ingat dengan pelajaran yang lalu.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pelajaran kepada siswa. Tujuan pelajaran yang akan dicapai hari ini yaitu siswa dapat menyebutkan contoh-contoh perilaku menjaga keutuhan Negara Indonesia .Setelah belajar materi ini ibuk harapkan anak ibuk memahami materi ini dan dapat dalam mempertahankan Negara Indonesia.

b)Kegiatan inti

1. Tahap Persiapan

Guru memiliki situasi/ dilemma bermain peran, sebelum siswa diminta bermain peran guru memilih masalah yang akan di perankan. Situasi masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitik beratkan pada tipe masalah dan situasi yang familiar dan penting untuk para siswa. Contoh – contoh situasi yang penting bagi siswa adalah pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia.

Dalam situasi- situasi penting seperti ini peneliti mengambil masalah yang akan di perankan tentang pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia. Tokoh yang diperankan pada pertemuan pertama adalah Amin, Kartiko, Soto, Surti, Nanik. Sebelum bermain peran di lakukan terlebih dahulu guru mempersiapkan skenario yang akan di tampilkan oleh siswa dalam bermain peran dan membagikan kepada masing-masing siswa. Skenario yang akan diperankan ada pada halaman

Untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak guru memajang gambar tentang macam-macam rumah adat di Indonesia. Setelah memperhatikan gambar tersebut guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang gambar. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang gambar “anak-anak ibu sudah memajang gambar di depan kelas, coba anak ibu amati gambar iibu! Gambar apa buk?” Siswa menjawab bersamaan gambar macam-macam rumah adat di Indonesia. Selanjutnya guru menerangkan gambar tersebut. Sebelum bermain peran guru meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang telah di bagikan pada setiap siswa. Semua siswa dilatih, baik

sebagai peserta aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan ini dilakukan dengan tujuan menyiapkan siswa memperoleh imajinasi, dan membentuk intruksi kelompok yang dipimpin oleh guru. Dalam hal ini siswa masih belum berani memainkan peran yang ada dalam skenario dengan baik. Oleh sebab itu, peran guru sangat penting untuk memotivasi siswa untuk bermain peran.

Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada pada skenario cerita dalam karakter-karakter dasar yang akan diperankannya. Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peran atas dasar sukarela, siswa merasa bebas mendapat perannya.

Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan, pada tahap ini guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing berjumlah 6/7 orang. Jumlah seluruh siswa adalah 25 orang. Tokoh bermain peran sesuai dengan skenario yang sama. Setelah itu guru membagi kelompok barulah guru memberi tahu peran-peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan bermain peran sesuai dengan peranan yang telah ditentukan.

2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru meminta masing-masing kelompok memainkan peran sesuai skenario cerita secara bergantian dan kelompok lain mengamati jalan cerita, tokoh yang ada dalam cerita dan karakter masing-masing tokoh yang diperankan oleh kelompok yang tampil. Pada kelompok apel tampil diupayakan

agar singkat cukup lima menit sudah cukup. Setelah kelompok apel selesai memainkan perannya guru meminta siswa memberikan tanggapan tentang perannya kemudian guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para tokoh para tokoh belum mampu melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita. Kemudian guru meminta kelompok jeruk memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok jeruk selesai guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. Pada umumnya para anggota kelompok jeruk memberikan tanggapan mereka kurang serius melakukan bermain peran karna ada salah satu dari anggota kelompok mereka tidak serius melakukan bermain peran sehingga mereka tidak konsentrasi.

Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang dilakukan oleh kelompok jeruk. Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok jeruk kurang serius dalam melakukan bermain peran. Siswa yang mengamati diminta membandingkan peran dari kelompok apel dan jeruk. Kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok apel lebih serius dalam bermain peran hanya saja kurang memahami karakter dari masing-masing tokoh dalam skenario cerita.

Guru meminta kelompok mangga memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamatinya. Setelah kelompok mangga selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan tanggapan tentang

perannya, kelompok mangga memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita hanya saja mereka kurang serius dalam melakukan bermain peran misalnya setelah melakukan perannya ada yang saling mengomrol dengan temanya di depan kelas sehingga membuat suasana bermain peran sedikit terganggu. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama bahwa dalam bermain peran kelompok mangga sudah memahami karakter tokoh dalam skenario namun kelompok mangga kurang serius dalam bermain peran.

Kelompok durian diminta memainkan perannya sesuai dengan skenario cerita dan siswa lain mengamati. Setelah kelompok durian selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan tanggapan tentang perannya, pada umumnya mereka memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami skenario cerita dan telah bermain peran dengan serius. Guru meminta membandingkan peran dari kelompok tiga dan empat. Kelompok satu dan dua menjawab bahwa kelompok empat lebih baik dalam bermain peran dibandingkan dengan kelompok mangga karena kelompok durian lebih serius dan telah memahami karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita. Dalam hal ini guru tidak menghentikan bermain peran.

Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku tertentu dari anggota bermain peran yang dituntut dihentikannya bermain peran.

Kereluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran, setelah bermain peran dilakukan, guru meminta siswa

mendiskusikan tentang isi drama yang telah dimainkan seperti siapa-siapa saja tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Setelah diskusi dilakukan setiap perwakilan kelompok diminta melaporkan hasil diskusi tersebut, lalu siapa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Setelah itu guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat dan tujuan perilaku menjaga keutuhan Negara Indonesia dengan skenario yang di perankan.

3 Tindak Lanjut

Setelah bermain peran selesai pada tahap ini guru mengarahkan siswa pada pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka peroleh dari pelajaran mengenai perilaku menjaga keutuhan Negara Indonesia . Siswa dibimbing untuk mencatat kesimpulan kemudian guru mengevaluasi atau tes akhir untuk mengukur perkembangan kemampuan kognitif siswa.

c.Pengamatan tindakan siklus I pertemuan I

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penerapan *metode bermain peran* dalam pembelajaran PKn di kelas VSDN 23 Batang Anai kecamatan Batang Anai dilakukan seiring dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh observer, dimulai dari pertama hingga kegiatan akhir dilaksanakan. Dalam kegiatan ini penulis bersama observer berusaha mengenal, mengamati, dan mencatat semua kejadian yang diakibatkan oleh pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn semua data tersebut dicatat dalam lembaran

observasi. Pengamatan yang dilakukan akan mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Selama penelitian aspek yang diamati yaitu : a) Perencanaan Pembelajaran, b) Pelaksanaan Pembelajaran, c) hasil belajar yang di peroleh siswa setelah siklus I pertemuan I dilaksanakan.

a) Pengamatan Perencanaan Pembelajaran

Pada setiap pertemuan observer melakukan penilaian terhadap kemampuan guru merencanakan pembelajaran dalam bentuk RPP. RPP yang disusun penulis selaku peneliti dinilai oleh observer dengan menggunakan lembar penilaian. Berikut ini akan digambarkan kemampuan guru merencanakan pembelajaran.

- a. **Merumuskan tujuan pembelajaran**, dinilai baik dimana tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu: rumusan tujuan pembelajaransdah jelas, rumusan tujuan pembelajaran tidak penafsiran ganda, rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar. Deskriptor yang tidak muncul yaitu Rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi ABCD).
- b. **Pemilihan materi ajar**, memperoleh nilai cukup Karena hanya dua deskriptor yang muncul maka bobotnya 2 yaitu : Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan Materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Sedangkan descriptor yang belum muncul yaitu Materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa dan Materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia.

- c. **Pengorganisasian Materi ajar**, memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu: Cakupan materi luas, Materi ajar sistematis, dan Sesuai dengan alokasi waktu sedangkan descriptor yang belum muncul adalah Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir dibidangnya).
- d. **Pemilihan sumber/ media pembelajaran** memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu Sesuai dengan tujuan pembelajaran, Sesuai dengan materi pembelajaran, dan Sesuai dengan karakteristik siswa sedangkan descriptor yang belum muncul adalah Sesuai dengan lingkungan siswa.
- e. **Menyusun langkah pembelajaran**, memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu: langkah pembelajaran berurutan (awal,inti,akhir), langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, langkah pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah *bermain peran* dan langkah pembelajaran jelas dan rinci.
- f. **Menyusun teknik pembelajaran**, memperoleh nilai cukup karena hanya 2 deskriptor yang muncul maka bobot nilainya 2 yaitu: sesuai tujuan pembelajaran, sesuai karakteristik siswa, sesuai lingkungan sekolah, dan lingkungan siswa.
- g. **Kelengkapan instrument**, memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu: soal dibuat dengan jelas sesuai tujuan pembelajaran, soal sesuai dengan materi pelajaran, soal

lengkap dan dilampirkan dengan jelas dan kunci jawaban sesuai dengan soal.

Berdasarkan hasil penelitian observer terhadap kemampuan guru merencanakan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 21 sedangkan skor maksimal adalah 28, dengan demikian skor yang diperoleh adalah 75% termasuk dalam kategori baik karena menurut Aderuslina (2007) persentase antara 70%-79% termasuk dalam kategori baik dan hasil pengamatannya dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 127

b) Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penerapan pendekatan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V

SDN 23 Batang Anai Sabaris kecamatan Batang Anai dilakukan seiring dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari pertama hingga akhir tindakan. Pengamatan yang dilakukan pada satu tindakan dapat mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Pengamatan terhadap tindakan dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer. Observer bertugas mengamati penulis saat melakukan tindakan dan juga mengamati siswa dalam pembelajaran. Observer dalam melaksanakan tugasnya dibantu dengan menggunakan pengamatan tindakan yang diisi dengan memberi tanda ceklist.

Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh masukan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn ini berbeda dari yang biasa dilakukan guru. Perbedaan itu

teletak pada proses pembelajarannya biasanya guru dalam proses pembelajaran PKn secara langsung memberikan penjelasan kepada siswa, memberikan catatan penting dan langsung memberikan latihan diakhir pelajaran. Penulis menyadari bahwa proses pembelajaran PKn pada siklus I pertemuan pertama ini belum sepenuhnya sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat karena pertama kalinya mencobakan metode bermain peran dan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan.

Data hasil observasi dari aspek guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran sebagai berikut :

1) Dari aspek guru

Langkah metode bermain peran

a) Tahap persiapan

- 1) **Pada tahap persiapan pemain.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : Menyampaikan materi bermain peran, Menjelaskan langkah-langkah bermain peran, dan Mengarahkan siswa pada situasi permasalahan yang dihadapi. Deskriptor yang tidak muncul tentang memilih permasalahan pandangan yang berbeda.
- 2) **Pada tahap memilih pemain** guru memperoleh nilai yang sangat baik karena semua deskriptor yang muncul dan memperoleh nilai 4. Padalangkah memilih pemain antara lain : guru memilih pemain secara sukarela, pilih pemain dapat mengendalikan peran yang akan

dibawakan, hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, dan pilih pemain yang tidak tidak memerankan dua peran sekaligus.

- 3) **Guru mempersiapkan penonton.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : Guru menyampaikan tujuan bermain peran , menyeting tempat duduk penonton, dan guru mengarahkan siswa memberi saran dan kritik kepada siswa. Dan descriptor yang tidak muncul adalah mempersiapkan keadaan tempat bermain peran.
- 4) **Selanjutnya tahap persiapan para pemain.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : guru membiarkan siswa mempersiapkan diri, mengarahkan siswa membaca teks yang diperankan, guru memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya, mempersiapkan tempat dengan baik.

b) Tahap pelaksanaan/ penyajian

- 1) **Upayakan agar singkat bagi pemula lima menit dan bermain sampai habis** jangan di interupsi. Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : Mengarahkan siswa untuk bermain sampai tuntas, menunjuk pemain yang secara spontanitas, guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran. Dan descriptor yang tidak muncul bermain peran harus berhenti pada titik penting.

- 2) **Biarkan spontanitas menjadi kunci.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai cukup karena dua deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 2 yaitu : guru memotivasi siswa untuk berperan secara spontan, guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan. Dan deskriptor yang tidak muncul adalah guru membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik, dan para aktor melakukan perannya.
- 3) **Jangan menilai akting siswa,** bahasa yang lainnya. Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, guru menilai keefektifitasan dan keberhasilan bermain peran, dan guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan. Dan deskriptor yang tidak muncul guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang di capai dalam bermain peran.
- 4) **Terjadi kesalahan dalam bermain peran** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : guru membimbing dengan pertanyaan, guru mencari orang lain untuk menggantikan peran itu, guru mengarahkan siswa untuk memperbaiki perannya, guru menghentikan dan melangkah ketindak lanjut.

c. Tindak lanjut

- 1) **Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan.**
 Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor

yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : melakukan tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan, membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran, memberikan evaluasi kepada peserta didik tentang materi yang baru diajarkan. Dan deskriptor yang tidak muncul guru memberikan pesan moral dari peran yang telah dilakukan.

- 2) **Melakukan bermain peran kembali** . Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobotnya nilainya 3 yaitu: guru membimbing siswa untuk memperbaiki dalam bermain peran, melakukan latihan bermain, dan memberikan reward bagi yang memainkan peran yang baik. Dan deskriptor yang tidak muncul adalah membimbing siswa untuk bisa bertoleransi dan bekerjasama.

Secara umum ketercapaian semua tahapan pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn bagi guru sudah mencapai sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil analisis kegiatan pembelajaran persentase kualifikasi aspek guru 80% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat aspek guru pada lampiran 13 halaman 132

2) Dari aspek siswa

Langkah pendekatan metode bermain peran

a Tahap persiapan

- 1) **Pada persiapan untuk bermain peran** . Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka

bobot nilainya adalah 3 yaitu : Siswa menerima materi bermain peran, siswa mendengarkan langkah-langkah bermain peran, dan mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah siswa memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda.

- 2) **Guru memilih pemain.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena tiga deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : siswa dipilih secara suka rela, hindari pemain yang ditunjuk langsung oleh siswa, dan pilih pemain yang tidak memerankan dua peran sekaligus. Sedangkan descriptor yang tidak muncul siswa dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan.
- 3) **Guru mempersiapkan penonton.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya 3 deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : menyampaikan tujuan bermain peran, menyeting tempat duduk penonton, siswa mengarahkan bagaimana harus berperilaku. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah siswa mengarahkan bagaimana harus berperilaku.
- 4) **Persiapan para pemain.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : siswa mempersiapkan diri, siswa memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya, dan mempersiapkan tempat dengan baik. Sedangkan descriptor yang tidak muncul siswa mengetahui betul apa yang akan dilakukannya.

b) Tahap pelaksanaan / penyajian

- 1) **Siswa mengatur waktu bermain peran.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai cukup karena hanya dua deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 2 yaitu : siswa menerima arahan arahan untuk bermain peran sampai tuntas mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan dari guru, sebelum bermain peran siswa harus menerima instruksi khusus bermain peran. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah siswa bermain peran siswa harus mengikuti latihan bermain peran, dan bermain peran harus berhenti pada titik penting.
- 2) **Biarkan spontanitas menjadi kunci.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena tiga deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : siswa menerima motivasi dari guru untuk berperan secara spontan, siswa melakukan peran yang akan dimainkan, siswa membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik. Sedangkan descriptor yang tidak muncul para aktor melakukan perannya.
- 3) **Jangan menilai acting siswa.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu: keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, siswa mendengarkan guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, dan siswa membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan. Sedangkan descriptor yang tidak muncul siswa menilai keefektifitasan dan keberhasilan bermain peran.

- 4) **Terjadi kesalahan dalam bermain peran.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena karna tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya 3 yaitu: siswa membimbing guru bertanya jawab, siswa menerima arahan guru untuk bisa memperbaiki peranya, siswa menghentikan peran dan melangkah ketidak lanjut. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah siswa menerima peran yang digantikan

c) Tahap tidak lanjut

- 1) **Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan.**

Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitui, melakukan tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan, siswa menerima pesan moral dari peran yang telah dilakukan, siswa menyimpulkan pelajaran, siswa mengerjakan evaluasi.

- 2) **Melakukan bermain peran kembali.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : Siswa dibimbing guru untuk memperbaiki dalam bermain peran, siswa bertoleransi dan bekerjasama, siswa menerima reward bagi yang memainkan peran terbaik. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah melakukan latihan bermain peran.

Secara umum ketercapaian semua tahapan pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn bagi siswa kelas V SDN 23Batang Anai Kecamatan Batang Anai belum tercapai. Hal ini terlihat dari hasil analisis kegiatan pembelajaran masih cukup. Persentase kualifikasi aspek siswa 75% dikategorikan

cukup menurut Aderuslana (2007) 70%-79% = baik. Sedangkan persentase kualifikasi aspek guru 80% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 70%-79% = baik. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat aspek guru pada lampiran 10 hal 129 sedangkan aspek siswa pada lampiran 14 halaman 137

c) Pengamatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat dilihat bahwa ada beberapa deskriptor yang belum terlaksana dengan baik. Hasil belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan peneliti yaitu 75 sesuai dengan KKM sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil ketercapaian aspek kognitif adalah 64%, aspek afektif 44% dan aspek psikomotor 55% dimana persentase kualifikasi adalah kurang menurut Aderuslana (2007) 45%-59% = kurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 7, 8, 9 halama 122, 123, dan 127

d) Refleksi siklus I pertemuan I

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara penulis dengan teman sejawat setelah proses pembelajaran siklus I pertemuan I berakhir. Refleksi tindakan siklus I pertemuan I mencakup terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil yang diperoleh siswa.

a) Refleksi Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1

Refleksi terhadap perencanaan yaitu sebagai berikut : a) Merumuskan tujuan pembelajaran karena belum lengkap memenuhi persyaratan A,B,C,D, hal ini disebabkan guru belum memahami tujuan pembelajaran, sehingga tidak memenuhi A,B,C,D upaya yang peneliti lakukan agar bisa memenuhi persyaratan ABCD untuk pertemuan dua adalah guru lebih mengetahui tujuan pembelajaran pada

perencanaan tersebut (ABDC), b) Dalam pemilihan materi masih belum sesuai dengan karakteristik siswa dan belum sesuai dengan lingkungan siswa, hal ini disebabkan oleh guru dalam pembelajaran materinya lebih tinggi dan tidak paham siswanya, upaya yang peneliti lakukan dengan pelaksanaan pertemuan II bisa sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa adalah dengan menyiapkan pembelajaran sesuai dengan lingkungan siswa, c) Dalam pengorganisasian materi ajar masih belum sesuai dengan kemutakhiran sesuai dengan perkembangan bidangnya , hal ini disebabkan guru belum merencanakan pembelajaran sesuai bidangnya apa yang peneliti lakukan agar pengorganisasian sesuai bidangnya pada pertemuan II terlaksana adalah guru harus mengorganisasikan sesuai bidang materi tersebut, d) Dalam pemilihan sumber/media pembelajaran masih belum sesuai dengan lingkungan siswa, hal ini disebabkan oleh guru tidak menggunakan media yang ada pada lingkungan siswa, upaya yang peneliti lakukan sesuai dengan lingkungan siswa untuk pertemuan II adalah guru dalam pembelajaran harus menggunakan media yang ada pada lingkungan sekeliling siswa, e) Dalam Menyusun teknik pembelajaran masih belum sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan siswa, hal ini disebabkan oleh guru belum memahami langkah-langkah teknik yang sebenarnya yang sesuai karakteristik dan lingkungan siswa, upaya yang peneliti lakukan untuk pertemuan II adalah guru harus lebih memahami langkah-langkah teknik yang digunakan guru sehingga hasil belajar anak lebih meningkat pada pertemuan berikut.

b)Refleksi pelaksanaan pembelajaran

Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut : dilihat dari siklus I pertemuan I diketahui bahwa pelaksanaan belum terlaksana dengan baik diantaranya:

A.Dari aspek guru

Dalam kegiatan awal siklus I pertemuan I kurang terlaksana dengan baik yaitu pengorganisasian fasilitas yang dibutuhkan kelompok, dalam menyampaikan materi pelajaran guru masih tergesa-gesa, guru tidak mengumpulkan buku bacaan siswa, guru tidak menguji pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan, soal yang disediakan guru tidak berdasarkan tingkatan mudah, sedang dan sulit, dan guru tidak melakukan remedial atau pengayaan.

B. Dari aspek siswa

Dalam kegiatan siswa siklus I pertemuan I kurang terlaksana dengan baik yaitu siswa tidak menghargai perbedaan yang ada dalam kelompoknya, siswa tidak antusias dalam mendengarkan pelajaran, siswa tidak menanyakan hal-hal yang kurang dipahami , siswa tidak menanyakan tugas yang belum dimengerti, siswa tidak mengumpulkan buku bacaannya, siswa tidak mendengarkan kesimpulan dari guru, siswa tidak mengerjakan evaluasi dengan tenang, siswa mengerjakan tes dengan bantuan teman , siswa tidak menyelesaikan tes tepat waktu dan tidak melakukan remedial dan pengayaan.

c)Refleksi hasil belajar siswa

Refleksi terhadap hasil belajar yaitu : dilihat dari pelaksanaan siklus I pertemuan I diketahui bahwa hasil belajar belum tercapai dengan baik. Rata-rata

hasil belajar siswa untuk ketiga aspek adalah 70 siswa tuntas 8 orang dan siswa yang belum tuntas 17 orang.

Berdasarkan refleksi, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan pada siklus I pertemuan I belum tercapai. Dengan demikian penggunaan metode bermain peran dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

1.Siklus I (Pertemuan II)

a. Perencanaan tindakan siklus I pertemuan II

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 Oktober 2015 mulai pukul 10.30-11.40 WIB selama 2 jam pembelajaran. Penyusunan perencanaan tindakan dilakukan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan pendekatan *metode bermain peran*. RPP memuat 1) Satuan Pendidikan, 2) Mata Pelajaran, 3) Kelas/Semester, 4) Alokasi Waktu, 5) Standar Kompetensi, 6) Kompetensi Dasar, 7) Indikator, 8) Tujuan Pembelajaran, 9) Uraian Materi, 10) Pendekatan Pembelajaran, 11) Sumber dan Media Pembelajaran, 12) Langkah-langkah Pembelajaran, 13) Penilaian. Standar Kompetensi Memahami pentingnya keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia dan Kompetensi Dasarnya adalah Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia.

Indikator pembelajaran yang ingin dicapai siswa adalah: 1)Menyebutkan contoh menjaga persatuan dan kesatuan Negara Indonesia, 2)Mengidentifikasi perilaku menjaga persatuan masyarakat yang dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia, 3 Menjelaskan cara memanfaatkan kekayaan alam

dan menjaga, 4) Membuat kliping tentang tema macam- macam suku yang ada di indonesia

Materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan II siklus I ini adalah pentingnya menjaga keutuhan negara indonesia. Kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan dalam tiga langkah yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran PKn.

Media yang digunakan untuk materi ini berupa media gambar tentang lalu . pentingnya menjaga keutuhan negara indonesia sumber belajarnya yaitu : buku penunjang PKn kelas V terbitan Erlangga, buku penunjang PKn kelas V terbitan BSE.

Penilaian pembelajaran yang digunakan adalah penilaian tes tulisan berupa pilihan ganda dan essay secara individual kepada siswa tentang pentingnya menjaga keutuhan negara indonesia. Dalam mengerjakan tes siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam menyelesaikan tes tersebut.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ini terlebih dahulu guru mempersiapkan materi pentingnya menjaga keutuhan negara indonesia mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang akan digunakan dalam kegiatan kelompok dan juga mempersiapkan media gambar yang digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

b. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan II pada penelitian tindakan dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V

SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai pada hari Selasa tanggal 8 Oktober 2015. Dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran akan diuraikan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal

Kegiatan yang pertama dilakukan guru menyiapkan kondisi kelas dan siswa merapikan tempat duduknya. Kemudian guru mempersiapkan media untuk belajar dengan mempersiapkan media dan sumber belajar. Selanjutnya guru melakukan appersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang lalu, salah seorang siswa menjawab karna Indonesia belum bersatu, ya bagus , siapa yang masih ingat lama contoh – contoh perilaku merusak negara indonesia ? siswa berebut ingin menjawab pertanyaan guru tersebut, maka guru memilih salah seorang siswa untuk menjawab pertanyaan, siswa tersebut menjawab perilaku merusak keutuhan negara indonesia adalah (tawuran antar pelajar), jawaban yang benar sekali, berarti anak-anak ibuk masih ingat dengan pelajaran yang lalu.

Menjawab pertanyaan guru tersebut, maka guru memilih salah seorang siswa untuk menjawab pertanyaan, siswa tersebut menjawab pembangunan akan terhambat buk dan pelayanan kepada masyarakat tidak merata, jawaban yang benar sekali, berarti anak-anak ibuk masih ingat dengan pelajaran yang lalu.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pelajaran kepada siswa. Tujuan pelajaran yang akan dicapai hari ini yaitu pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia. Setelah belajar materi ini ibuk harapkan anak ibuk memahami materi ini dan menjaga keutuhan Negara Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

b)Kegiatan inti

Untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak guru memajang gambar tentang macam-macam keanekaragaman. Setelah memperhatikan gambar tersebut guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang gambar. Nah, anak-anak apa yang dapat kalian lihat pada gambar nomor I? beberapa orang anak menunjuk tangan, lalu guru meminta 2 orang siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut, jawaban dari salah seorang anak yaitu bentuk tindakan merusak keutuhan negara indonesia !salah seorang siswa menjawab, ada buk!apakah itu?Tawuran buk, .Bagus sekali.Selanjutnya guru bertanya, pada gambar II apa yang dapat kalian lihat? salah seorang siswa menjawab, gambar macam-macam pakaian adat di indonesia . Kira-kira apa yang dilihat ?ada yang tahu?salah seorang siswa menunjuk macam-macam pakaian adat indonesia!ada lagi yang lain? Kita tidak boleh mengejek kebudayaan orang lain karna itu termasuk kebudayaan indonesia juga!jawaban yang tepat sekali.Jadi, kita tidak boleh merusak negara indonesia.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pelajaran kepada siswa.tujuan pelajaran yang akan dicapai hari ini yaitu siswa dapat menyebutkan contoh.

c)Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pelajarandengan mengajukan pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yangmereka peroleh dari pembelajaran mengenai pentingnya menjaga keutuhan negara indonesia. Siswa dibimbing

mencatat kesimpulan kemudian guru memberi evaluasi atau tes akhir untuk mengukur perkembangan kemampuan kognitif siswa.

c. Pengamatan tindakan siklus I pertemuan II

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai kecamatan Batang Anai dilakukan seiring dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh observer, Dimulai dari pertama hingga kegiatan akhir dilaksanakan. Dalam kegiatan ini penulis bersama observer berusaha mengenal, mengamati, dan mencatat semua kejadian yang diakibatkan oleh pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn semua data tersebut dicatat dalam lembar observasi. Pengamatan dilakukan akan mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Selama penelitian aspek yang diamati yaitu : a) Perencanaan Pembelajaran, b) Pelaksanaan Pembelajaran, c) hasil pelajaran yang diperoleh siswa setelah siklus I pertemuan II dilaksanakan.

a) Pengamatan Perencanaan Pembelajaran (RPP)

Pada setiap pertemuan observer melakukan penilaian terhadap kemampuan guru merencanakan pembelajaran dalam bentuk RPP. RPP yang disusun penulis selaku peneliti dinilai oleh observer dengan menggunakan lembar penilaian. Berikut ini akan digambarkan kemampuan guru merencanakan pembelajaran.

- a. **Kejelasan merumuskan tujuan dan proses pembelajaran**, dinilai sangat baik dimana empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya

adalah 4 yaitu merumusan tujuan pembelajaran jelas, rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda, rumusan tujuan pembelajaran lengkap(memenuhi A= Audience,B= Behavior, C= Condition, D=Degree),rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar.

- b. **Pemilihan materi ajar**, memperoleh nilai baik Karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobotnya 3 yaitu : Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, Materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa, dan pemilihan materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia.
- c. **Pengorganisasian Materi ajar**, memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu: Cakupan materi luas, Materi ajar sistematis, dan Sesuai dengan alokasi waktu sedangkan descriptor yang belum muncul adalah Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir dibidangnya).
- d. **Pemilihan sumber/ media pembelajaran** memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu Sesuai dengan tujuan pembelajaran, Sesuai dengan materi pembelajaran, dan Sesuai dengan karakteristik siswa sedangkan descriptor yang belum muncul adalah sesuai dengan lingkungan siswa.
- e. **Menyusun langkah pembelajaran**, memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu langkah

pembelajaran berurutan (awal,inti,akhir), langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, langkah pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah *bermain peran* dan langkah pembelajaran jelas dan rinci.

- f. **Menyusun teknik pembelajaran**, memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya 3 yaitu: sesuai tujuan pembelajaran, sesuai karakteristik siswa, sesuai lingkungan sekolah, dan lingkungan siswa.
- g. **Kelengkapan instrument**, memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu soal dibuat dengan jelas sesuai tujuan pembelajaran, soal sesuai dengan materi pelajaran, soal lengkap dan dilampirkan dengan jelas dan kunci jawaban sesuai dengan soal.

Berdasarkan hasil penelitian observer terhadap kemampuan guru merencanakan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I pertemuan II jumlah skor yang diperoleh adalah 25 sedangkan skor maksimal adalah 28, dengan demikian skor yang diperoleh adalah 89% termasuk dalam kategori sangat baik karena menurut Aderuslina (2007) persentase antara 80%-100% termasuk dalam kategori baik dan hasil pengamatannya dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 160

b)Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23Batang Anai kecamatan Batang Anai dilakukan seiring dengan pelaksanaan tindakan.Hal ini dilaksanakan secara

intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari pertama hingga akhir tindakan. pengamatan yang dilakukan pada satu tindakan dapat mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Pengamatan terhadap tindakan dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer. observer bertugas mengamati penulis saat melakukan tindakan dan juga mengamati siswa dalam pembelajaran. Observer dalam melaksanakan tugasnya dibantu dengan menggunakan pengamatan tindakan yang diisi dengan member tanda ceklist.

Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh masukan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn ini berbeda dari yang biasa dilakukan guru. Perbedaan itu terletak pada proses pembelajarannya biasanya guru dalam proses pembelajaran PKn secara langsung memberikan penjelasan kepada siswa, memberikan catatan penting dan langsung memberikan latihan diakhir pelajaran. Penulis menyadari bahwa proses pembelajaran PKn pada siklus I pertemuan kedua ini sudah mulai terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat karena sudah mengulagi mencobakan metode bermain peran dan siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan.

Data hasil observasi dari aspek guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran sebagai berikut :

1) Dari aspek guru

Langkah metode bermain peran

a) Tahap persiapan

- 1) **Tahap persiapan pemain.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Menyampaikan materi bermain peran, Menjelaskan langkah-langkah bermain peran, Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda, dan Mengarahkan siswa pada situasi permasalahan yang dihadapi.
- 2) **Pada tahap memilih pemain** guru memperoleh nilai yang sangat baik karena semua deskriptor yang muncul dan memperoleh nilai 4. Padalangkah memilih pemain antara lain : guru memilih pemain secara sukarela, pilih pemain dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan, hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, dan pilih pemain yang tidak tidak memerankan dua peran sekaligus
- 3) **Guru mempersiapkan penonton.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Guru menyampaikan tujuan bermain peran , menyeting tempat duduk penonton, mempersiapkan keadaan tempat bermain peran, guru mengarahkan siswa memberi saran dan kritik kepada siswa.
- 4) **Selanjutnya tahap persiapan para pemain.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : guru membiarkan siswa mempersiapkan diri, mengarahkan siswa membaca teks yang diperankan, guru memastikan

pemain sudah lancar memainkan perannya, mempersiapkan tempat dengan baik.

b) Tahap pelaksanaan/ penyajian

- 1) **Upayakan agar singkat bagi pemula lima menit dan bermain** sampai habis jangan di interuksi. Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : Mengarahkan siswa untuk bermain sampai tuntas, menunjuk pemain yang secara spontanitas, guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah bermain peran harus berhenti pada titik penting.
- 2) **Biarkan spontanitas menjadi kunci.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena tiga deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : guru memotivasi siswa untuk berperan secara spontan, guru memberi tahu peran peran yang akan dimainkan, guru membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah para aktor melakukan perannya.
- 3) **Jangan menilai akting siswa,** bahasa yang lainnya. Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, guru menilai keefektifitasan dan keberhasilan

bermain peran, guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan. materi yang di pelajari.

- 4) **Terjadi kesalahan dalam bermain peran.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : guru membimbing dengan pertanyaan, guru mencari orang lain untuk menggantikan peran itu, guru mengarahkan siswa untuk memperbaiki perannya, guru menghentikan dan melangkah ketindak lanjut.

c. Tindak lanjut

- 1) **Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan.**

Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : melakukan tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan, guru memberikan pesan moral dari peran yang telah dilakukan, memberikan evaluasi kepada peserta didik tentang materi yang baru diajarkan. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pelajaran.

- 2) **Melakukan bermain peran kembali .** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobotnya nilainya 4 yaitu: guru membimbing siswa untuk memperbaiki dalam bermain peran, melakukan latihan bermain peran, membimbing siswa untuk bisa bertoleransi dan bekerja sama, memberikan reward bagi yang memainkan peran yang baik.

Secara umum ketercapaian semua tahapan pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn bagi guru sudah mencapai sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil analisis kegiatan pembelajaran persentase kualifikasi aspek guru 92% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat aspek guru pada lampiran 27 halaman 163

2) Dari aspek siswa

Langkah pendekatan metode bermain peran

a Tahap persiapan

- 1) **Pada persiapan untuk bermain peran** . Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Siswa menerima materi bermain peran, siswa mendengarkan langkah-langkah bermain peran, siswa memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan berbeda. Jadi semua descriptor pada tahap ini sudah muncul.
- 2) **Guru memilih pemain.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena empat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : siswa dipilih secara sukarela, siswa dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan, hindari pemain yang ditunjuk langsung oleh siswa, pilih pemain yang tidak memerankan dua peran sekaligus.
- 3) **Guru mempersiapkan penonton.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya 3 deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : menyampaikan tujuan bermain peran, menyeting tempat duduk penonton, mempersiapkan keadaan tempat bermain. Sedangkan

descriptor yang tidak muncul adalah siswa dalam mengarahkan bagaimana harus berperilaku.

- 4) **Persiapan para pemain.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : siswa mempersiapkan diri, siswa memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya, dan siswa mempersiapkan tempat dengan baik.. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah siswa mengetahui betul apa yang akan dilakukan .

b) Tahap pelaksanaan / penyajian

- 1) **Siswa mengatur waktu bermain peran.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : siswa menerima arahan untuk bermain peran sampai tuntas, sebelum bermain peran siswa harus mengikuti latihan bermain peran, siswa menerima instruksi khusus bermain peran. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah bermain peran harus berhenti pada titik penting.
- 2) **Biarkan spontanitas menjadi kunci.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena tiga deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : siswa menerima motivasi dari guru untuk berperan secara spontan, siswa melakukan peran yang akan dimainkan, siswa membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik. Sedangkan descriptor yang tidak muncul para aktor melakukan perannya.

- 3) **Jangan menilai acting siswa.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu: keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, siswa mendengarkan guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah siswa membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 4) **Terjadi kesalahan dalam bermain peran.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena karna tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya 3 yaitu: siswa membimbing guru bertanya jawab, siswa menerima arahan guru untuk bisa memperbaiki peranya, siswa menghentikan peran dan melangkah ketidak lanjut. Sedangkan descriptor yang tidak muncul siswa menerima peran yang digantikan.

c) Tahap tidak lanjut

- 1) **Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan.**
Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitui, melakukan tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan, siswa menerima pesan moral dari peran yang telah dilakukan, siswa menyimpulkan pelajaran, siswa mengerjakan evaluasi.
- 2) **Melakukan bermain peran kembali.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Siswa dibimbing guru untuk

memperbaiki dalam bermain peran, melakukan latihan bermain peran, siswa bertoleransi dan bekerjasama, siswa menerima reward bagi yang memainkan peran terbaik.

Secara umum ketercapaian semua tahapan pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn bagi siswa kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai belum tercapai. Hal ini terlihat dari hasil analisis kegiatan pembelajaran masih cukup. Persentase kualifikasi aspek siswa 85% dikategorikan sangat baik menurut Aderuslana (2007) 80%-100% = sangat baik. Sedangkan persentase kualifikasi aspek guru 92% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 80%-100% = sangat baik. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat aspek guru pada lampiran 27 hal 163 sedangkan aspek siswa pada lampiran 28 halaman 168

c) Pengamatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat dilihat bahwa ada beberapa deskriptor yang belum terlaksana dengan baik. Hasil belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan peneliti yaitu 75 sesuai dengan KKM sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil ketercapaian aspek kognitif adalah 84%, aspek afektif 56% dan aspek psikomotor 88% dimana persentase kualifikasi untuk aspek kognitif dan psikomotor adalah sangat baik menurut Aderuslana (2007) 80%-100% = Sangat baik. Sedangkan persentase kualifikasi untuk aspek afektif adalah cukup baik menurut Aderuslana (2007) 60%-69% = cukup. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 15, 16, dan 18

d) Refleksi siklus I pertemuan II

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara penulis dengan teman sejawat setelah proses pembelajaran siklus I berakhir. Refleksi tindakan siklus I mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil yang diperoleh oleh siswa.

a) Refleksi terhadap perencanaan Pembelajaran

Dilihat dari hasil siklus I diketahui bahwa Rencana Pelaksanaan belum terlaksana dengan baik diantaranya : a) pemilihan materi ajar belum lengkap sesuai dengan pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia, hal ini disebabkan oleh guru belum mengembangkan materi yang sesuai dengan lingkungan siswa, upaya yang peneliti lakukan agar bisa memenuhi syarat materi ajar untuk melanjutkan siklus selanjutnya adalah guru harus mengembangkan materi yang sesuai dengan lingkungan siswa, b) pengorganisasian materi ajar juga belum sesuai dengan kemuktahiran perkembangan terakhir di bidangnya, hal ini disebabkan oleh guru belum merencanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, upaya yang peneliti lakukan agar bisa memenuhi persyaratan untuk pertemuan siklus II adalah guru harus merencanakan pembelajaran pada bidangnya yang sesuai tujuan pembelajaran, c) pada pemilihan sumber materi pembelajaran belum sesuai dengan lingkungan siswa, hal ini disebabkan oleh guru mengembangkan materi sulit dimengerti siswa yang sesuai dengan lingkungan siswa, upaya yang dilakukan guru agar bisa memenuhi persyaratan untuk pertemuan siklus II nanti adalah, guru harus menyediakan sumber materi yang bisa dimengerti siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

b)Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran

Dilihat dari hasil siklus I pertemuan II diketahui bahwa pelaksanaan belum terlaksana dengan baik diantaranya :

A. Dari aspek guru

Kegiatan siklus I pertemuan II belum terlaksana dengan baik dapat dilihat dari : waktu bermain peran selalu sedikit, bahasa yang digunakan guru sulit dimengerti siswa, guru tidak meminta siswa mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan, guru tidak menguji pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan, soal yang diberikan guru tidak berdasarkan tingkatan mudah, sedang dan sulit, dan guru tidak melakukan remedial atau pengayaan.

B. Dari aspek siswa

Kegiatan siklus I pertemuan II belum terlaksana dengan baik yaitu siswa belum antusias dalam belajar, siswa tidak menanyakan hal yang belum dipahami dalam guru menyampaikan materi, siswa tidak menanyakan maksud dari pertanyaan guru, siswa tidak menjawab pertanyaan yang diberikan guru, siswa tidak mampu menyelesaikan tes tepat waktu, siswa tidak melakukan remedial atau pengayaan.

c)Refleksi hasil belajar siswa.

Refleksi terhadap hasil belajar yaitu : pada siklus I pertemuan 2 rata-rata hasil belajar siswa untuk ketiga aspek adalah 77 siswa yang tuntas 17 orang dan yang belum tuntas 8 orang masih dibawah nilai kriteria keberhasilan belajar sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan dari data hasil tes dan observasi, maka ditarik kesimpulan tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pembelajaran siklus I belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Dengan

demikian penggunaan metode bermain peran dapat menentukan langkah-langkah proses pembelajaran yang akan dicapai dan dilaksanakan pada siklus II.

Siklus II (Pertemuan I)

Pertemuan Pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Oktober 2015 mulai pukul 10.30-11.40 WIB selama 2 jam pembelajaran.

a. Perencanaan tindakan siklus II pertemuan I

Penyusunan perencanaan tindakan dilakukan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode bermain peran. RPP memuat 1) Satuan Pendidikan, 2) Mata Pelajaran, 3) Kelas/Semester, 4) Alokasi Waktu, 5) Standar Kompetensi, 6) Kompetensi Dasar, 7) Indikator, 8) Tujuan Pembelajaran, 9) Uraian Materi, 10) Pendekatan Pembelajaran, 11) Sumber dan Media Pembelajaran, 12) Langkah-langkah Pembelajaran, 13) Penilaian. Standar Kompetensi yang ingin dicapai adalah memahami pentingnya keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia dan Kompetensi Dasarnya adalah menunjukkan contoh-contoh perilaku dan menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

Indikator pembelajaran yang ingin dicapai siswa adalah menyebutkan wilayah yang ada di Negara kesatuan Republik Indonesia (kognitif), 2) menyebutkan batas-batas wilayah Negara Indonesia (kognitif), 3) menjelaskan cara mempertahankan keutuhan Negara kesatuan republik indonesia (afektif), 4) membuat kliping dengan tema pulau yang batas Negara indonesia (psikomotor).

Materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua wilayah-wilayah yang pembatas Negara Indonesia.

siklus II ini adalah wilayah-wilayah pembatas Negara Indonesia. Kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan dalam tiga langkah yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran PKn.

Media yang digunakan untuk materi ini berupa media gambar macam-macam pulau pembatas Negara Indonesia. Sumber belajarnya yaitu : buku penunjang PKn kelas V terbitan Erlangga, buku penunjang PKn kelas V terbitan BSE, dan LKS tentang wilayah-wilayah yang pembatas Negara Indonesia.

Penilaian pembelajaran yang digunakan adalah penilaian tes tulisan berupa essay secara individual kepada siswa tentang pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia. Dalam mengerjakan tes siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam menyelesaikan tes tersebut.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ini terlebih dahulu guru mempersiapkan materi tentang wilayah-wilayah pembatas negara Indonesia serta mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang akan digunakan dalam kegiatan kelompok dan juga mempersiapkan media gambar yang digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan II pada penelitian tindakan dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai pada hari Selasa tanggal 15 Oktober

2015. Dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran akan diuraikan sebagai berikut :

a) Kegiatan awal

Kegiatan yang pertama dilakukan guru menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan mempersiapkan media dan sumber belajar. Selanjutnya guru melakukan appersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang lalu, salah seorang siswa menjawab menjaga keutuhan Negara Indonesia, ya bu. Ya bagus, siapa yang masih ingat bagaimana cara menjaga negara kita? salah seorang siswa menjawab melindungi kekayaan alam kita bu. Kemudian guru bertanya lagi, apa yang terjadi kalau kita merusak i? siswa berebut ingin menjawab pertanyaan guru tersebut, maka guru memilih salah seorang siswa untuk menjawab pertanyaan, siswa tersebut menjawab semua akan punah dan mati dengan apa lagi kita bertahan hidup, jawaban yang benar sekali, berarti anak-anak ibu masih ingat dengan pelajaran yang lalu.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan tujuan pelajaran kepada siswa. Tujuan pelajaran yang akan dicapai hari ini yaitu siswa dapat menyebutkan wilayah –wilayah pembatas Negara Indonesia. Setelah belajar materi ini ibu berharap anak ibu memahami materi ini dan dapat mengenal Negara pembatas Indonesia.

b) Kegiatan inti

Tahap Persiapan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak guru memajang gambar tentang pulau pulau yang ada di Indonesia. Setelah memperhatikan gambar tersebut guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang gambar. Nah,

anak-anak apa yang dapat kalian lihat pada gambar nomor I? beberapa orang anak menunjuk tangan, lalu guru meminta 2 orang siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut, jawaban dari salah seorang anak yaitu gambar sebuah pulau ya bu! nah coba anak bu perhatikan adakah apakah kalian kenal pulau apa ini? salah seorang siswa menjawab, tidak bu! apakah itu? Ini pulau pembatas Negara Indonesia, artinya juga pulau kita ya bu. Bagus sekali. Selanjutnya guru bertanya, pada gambar II apa yang dapat kalian lihat? salah seorang siswa menjawab, kekayaan alam yang ada di pulau kita. Kira-kira apa ya? ada yang tahu? salah seorang siswa menunjuk tangan orang lain merusak hasilnya bu! ada lagi yang lain? Kalau dirusak maka akan punah! jawaban yang tepat sekali. Jadi, kita harus melindungi hasil yang ada di pulau kita karena berguna bagi kehidupan kita nanti. Guru memiliki situasi/ dilema bermain peran, sebelum siswa diminta bermain peran guru memilih masalah yang akan di perankan. Situasi masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitik beratkan pada tipe masalah dan situasi yang familiar dan penting untuk para siswa. Contoh – contoh situasi yang penting bagi siswa adalah pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia.

Dalam situasi- situasi penting seperti ini peneliti mengambil masalah yang akan di perankan tentang pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia. Tokoh yang diperankan pada pertemuan ketiga adalah Suseno, Atinah, Ajimin, dan Brata, Dirck, dan Hendric. Sebelum bermain peran di lakukan terlebih dahulu guru mempersiapkan skenario yang akan di tampilkan oleh siswa dalam bermain peran dan membagikan kepada masing-masing siswa. Skenario yang akan diperankan ada pada halaman.

Untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak guru memajang gambar tentang macam-macam pulau yang ada di Indonesia. Setelah memperhatikan gambar tersebut guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang gambar. Selanjutnya guru melakukan Tanya jawab dengan siswa tentang gambar “anak-anak ibu sudah memajang gambar di depan kelas, coba anak ibu amati gambar iibu! Gambar apa bu?” Siswa menjawab bersamaan gambar pulau-pulau yang ada di Indonesia di Indonesia. Selanjutnya guru menerangkan gambar tersebut. Sebelum bermain peran guru meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang telah di bagikan pada setiap siswa. Semua siswa dilatih, baik sebagai peserta aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan ini di lakukan dengan tujuan menyiapkan siswa memperoleh imajinasi, dan membentuk intruksi kelompok yang di pimpin oleh guru. Dalam hal ini siswa masih belum berani memainkan peran yang ada dalam scenario dengan baik. Oleh sebab itu, peran guru sangat penting untuk memotivasi siswa untuk bermain peran.

Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada pada skenario cerita dalam karakter – karakter dasar yang akan di perankannya. Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peran atas dasar sukarela, siswa merasa bebas mendapat perannya.

Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan, pada tahap ini guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing berjumlah 6/7 orang. Jumlah sejumlah seluruh siswa adalah 25 orang. Tokoh bermain peran sesuai

dengan skenario yang sama. Setelah itu guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran- peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan bermain peran sesuai dengan peranan yang telah ditentukan.

Pada tahap pelaksanaan guru meminta masing-masing kelompok memainkan peran sesuai skenario cerita secara bergantian dan kelompok lain mengamati jalan cerita, tokoh yang ada dalam cerita dan karakter masing-masing tokoh yang diperankan oleh kelompok yang tampil. Pada kelompok pertama tampil diupayakan agar singkat cukup lima menit sudah cukup. Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa memberikan tanggapan tentang perannya kemudian guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para tokoh para tokoh belum mampu melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita. Kemudian guru meminta kelompok jeruk memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok jeruk selesai guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. Pada umumnya para anggota kelompok jeruk memberikan tanggapan mereka kurang serius melakukan bermain peran karna ada salah satu dari anggota kelompok mereka tidak serius melakukan bermain peran sehingga mereka tidak konsentrasi.

Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang dilakukan oleh kelompok jeruk. Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok jeruk kurang serius dalam melakukan bermain peran. Siswa yang mengamati diminta membandingkan peran dari kelompok apel dan jeruk. Kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok apel lebih serius dalam bermain peran hanya saja kurang memahami karakter dari masing-masing tokoh dalam scenario cerita.

Guru meminta kelompok mangga memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamatinya. Setelah kelompok mangga selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan tanggapan tentang perannya, kelompok durian memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita hanya saja mereka kurang serius dalam melakukan bermain peran misalnya setelah melakukan perannya ada yang saling mengomrol dengan temanya di depan kelas sehingga membuat suasana bermain peran sedikit terganggu. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama bahwa dalam bermain peran kelompok mangga sudah memahami karakter tokoh dalam skenario kelompok mangga kurang serius dalam bermain peran.

Kelompok durian diminta memainkan perannya sesuai dengan skenario cerita dan siswa lain mengamati. Setelah kelompok durian selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan tanggapan tentang perannya, pada umumnya mereka memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami scenario cerita dan telah bermain peran dengan serius. Guru meminta membandingkan

peran dari kelompok mangga dan durian. Kelompok apel dan jeruk menjawab bahwa kelompok durian lebih baik dalam bermain peran dibandingkan dengan kelompok mangga karena kelompok durian lebih serius dan telah memahami karakter tokoh yang ada dalam scenario cerita. Dalam hal ini guru tidak menghentikan bermain peran.

Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku tertentu dari anggota bermain peran yang dituntut dihentikannya bermain peran.

Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran, setelah bermain peran dilakukan, guru meminta siswa mendiskusikan tentang isi drama yang telah dimainkan seperti siapa-siapa saja tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Setelah diskusi dilakukan setiap perwakilan kelompok diminta melaporkan hasil diskusi tersebut, lalu siapa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Setelah itu guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat dan tujuan perilaku menjaga keutuhan Negara Indonesia dengan skenario yang di perankan.

Setelah bermain peran selesai pada tahap ini guru mengarahkan siswa pada pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka peroleh dari pelajaran mengenai perilaku menjaga wilayah-wilayah Indonesia. Siswa dibimbing untuk mencatat kesimpulan kemudian guru mengevaluasi atau tes akhir untuk mengukur perkembangan kemampuan kognitif siswa.

c)Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan evaluasi secara individual maupun kelompok. Pada langkah ini guru memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis yang sesuai dengan indikator yang dicapai. Soal yang diberikan harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat mengerjakan evaluasi.

Guru menutup pelajaran. Setelah selesai melakukan proses pembelajaran dan evaluasi guru memberikan catatan penting kepada siswa tentang materi yang baru saja dipelajari dan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran guru memberikan PR kepada siswa untuk membuat klipping yang dikerjakan dalam kelompoknya masing-masing.

c. Pengamatan tindakan siklus II pertemuan I

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai kecamatan Batang Anai dilakukan seiring dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari pertama hingga akhir tindakan. Pengamatan yang dilakukan pada satu tindakan dapat mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Selam penelitian aspek yang diamati yaitu : a) perencanaan pembelajaran, b) pelaksanaan pembelajaran, c) hasil belajar yang diperoleh siswa setelah siklus II pertemuan I dilaksanakan.

a)Perencanaan Pembelajaran

Pada setiap pertemuan observer melakukan penilaian terhadap kemampuan guru merencanakan pembelajaran dalam bentuk RPP. RPP yang disusun penulis selaku peneliti dinilai oleh observer dengan menggunakan lembar penilaian. Berikut ini akan digambarkan kemampuan guru merencanakan pembelajaran.

- a) **Merumuskan tujuan pembelajaran**, dinilai sangat baik dimana empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4. yaitu rumusan tujuan pembelajaran jelas, rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari yang mudah ke yang sukar. Pada tujuan ini semua descriptor muncul.
- b) **Pemilihan materi ajar**, memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobotnya 4 yaitu : Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa, pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia, dan pemilihan materi ajar sesuai dengan bahan yang diajarkan.
- c) **Pengorganisasian Materi ajar**, memperoleh nilai baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah yaitu: Cakupan materi luas, Materi ajar sistematis, Sesuai dengan alokasi waktu, dan Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir dibidangnya).
- d) **Pemilihan sumber/ media pembelajaran** memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu Sesuai dengan tujuan pembelajaran, Sesuai dengan materi pembelajaran,

dan Sesuai dengan karakteristik siswa sedangkan descriptor yang belum muncul adalah Sesuai dengan lingkungan siswa.

- e) **Menyusun langkah pembelajaran**, memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu langkah pembelajaran berurutan (awal,inti,akhir), langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, langkah pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah *bermain peran* dan langkah pembelajaran jelas dan rinci.
- f) **Menyusun teknik pembelajaran**, memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya 4 yaitu sesuai tujuan pembelajaran, sesuai karakteristik siswa, sesuai lingkungan sekolah, dan lingkungan siswa.
- g) **Kelengkapan instrument**, memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu soal dibuat dengan jelas sesuai tujuan pembelajaran, soal sesuai dengan materi pelajaran, soal lengkap dan dilampirkan dengan jelas dan kunci jawaban sesuai dengan soal.

Berdasarkan hasil penelitian observer terhadap kemampuan guru merencanakan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II pertemuan I jumlah skor yang diperoleh adalah 27 sedangkan skor maksimal adalah 28, dengan demikian skor yang diperoleh adalah 96% termasuk dalam kategori sangat baik karena menurut Aderuslina (2007) persentase antara 80%-100% termasuk dalam kategori baik dan hasil pengamatannya dapat dilihat pada lampiran 40 halaman 192.

b) Pelaksanaan Pembelajaran

Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai kecamatan Batang Anai dilakukan seiring dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari pertama hingga akhir tindakan. Pengamatan yang dilakukan pada satu tindakan dapat mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya.

Pengamatan terhadap tindakan dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer. Observer bertugas mengamati penulis saat melakukan tindakan dan juga mengamati siswa dalam pembelajaran. Observer dalam melaksanakan tugasnya dibantu dengan menggunakan pengamatan tindakan yang diisi dengan member tanda ceklist.

Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh masukan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn ini berbeda dari yang biasa dilakukan guru. Perbedaan itu terletak pada proses pembelajarannya biasanya guru dalam proses pembelajaran PKn secara langsung memberikan penjelasan kepada siswa, memberikan catatan penting dan langsung memberikan latihan diakhir pelajaran. Penulis menyadari bahwa proses pembelajaran PKn pada siklus I pertemuan kedua ini sudah mulai terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat karena sudah mengulangi mencobakan metode bermain perandan siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan.

Data hasil observasi dari aspek guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran sebagai berikut :

1) Dari aspek guru

Langkah metode bermain peran

a)Tahap persiapan

- 1) **Tahap persiapan pemain.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Menyampaikan materi bermain peran, Menjelaskan langkah-langkah bermain peran, Memilih permasalahan yang memiliki pandangan- pandangan yang berbeda, dan Mengarahkan siswa pada situasi permasalahan yang dihadapi. Deskriptor yang muncul tentang memilih permasalahan yang pandangan berbeda itu yang tidak muncul.
- 2) **Pada tahap memilih pemain** guru memperoleh nilai yang sangat baik karena semua deskriptor yang muncul dan memperoleh nilai 4. Pada langkah memilih pemain antara lain : guru memilih pemain secara sukarela, pilih pemain dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan, hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, dan pilih pemain yang tidak tidak memerankan dua peran sekaligus
- 3) **Guru mempersiapkan penonton.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Guru menyampaikan tujuan bermain peran , menyeting tempat duduk penonton, mempersiapkan keadaan tempat bermain peran, guru mengarahkan siswa memberi saran dan kritik kepada siswa..

- 4) **Selanjutnya tahap persiapan para pemain.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : guru membiarkan siswa mempersiapkan diri, mengarahkan siswa membaca teks yang diperankan, guru memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya, mempersiapkan tempat dengan baik.

b) Tahap pelaksanaan/ penyajian

- 1) **Upayakan agar singkat bagi pemula lima menit dan bermain sampai habis** jangan di interuksi. Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai baik karena hanya tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 3 yaitu : Mengarahkan siswa untuk bermain sampai tuntas, menunjuk pemain yang secara spontanitas, guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran, dan sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah bermain peran harus berhenti pada titik penting.
- 2) **Biarkan spontanitas menjadi kunci.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena keempat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : guru memotivasi siswa untuk berperan secara spontan, guru memberi tahu peran peran yang akan dimainkan, guru membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik, para aktor melakukan perannya.
- 3) **Jangan menilai akting siswa, bahasa yang lainnya.** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : keseluruhan kelas

berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, guru menilai keefektifitasan dan keberhasilan bermain peran, guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan. materi yang di pelajari.

- 4) **Terjadi kesalahan dalam bermain peran** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : guru membimbing dengan pertanyaan, guru mencari orang lain untuk menggantikan peran itu, guru mengarahkan siswa untuk memperbaiki perannya, guru menghentikan dan melangkah ketindak lanjut.

c. Tindak lanjut

- 1) **Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan.**

Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : melakukan tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan, evaluasi kepada peserta didik tentang materi yang baru diajarkan. Sedangkan descriptor yang tidak muncul adalah membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran.

- 2) **Melakukan bermain peran kembali .** Pada kegiatan ini guru memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobotnya nilainya 4 yaitu: guru membimbing siswa untuk memperbaiki dalam bermain peran, melakukan latihan bermain peran, membimbing siswa

untuk bisa bertoleransi dan bekerja sama, memberikan reward bagi yang memainkan peran yang baik.

Secara umum ketercapaian semua tahapan pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn bagi guru sudah mencapai sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil analisis kegiatan pembelajaran persentase kualifikasi aspek guru 97% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat aspek guru pada lampiran 41 halaman 195.

2). Dari aspek siswa

Langkah metode bermain peran Tahap persiapan

- 1) Pada persiapan untuk bermain peran .** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Siswa menerima materi bermain peran, siswa mendengarkan langkah-langkah bermain peran, siswa memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan berbeda. Jadi semua descriptor pada tahap ini sudah muncul.
- 2) Guru memilih pemain.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena empat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : siswa dipilih secara suka rela, siswa dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan, hindari pemain yang ditunjuk langsung oleh siswa, pilih pemain yang tidak memerankan dua peran sekaligus.
- 3) Guru mempersiapkan penonton.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : siswa mempersiapkan diri, siswa mengetahui betul

apa yang akan dilakukan , mempersiapkan keadaan tempat bermain peran mengarahkan bagaimana berperilaku, siswa mengarahkan bagaimana harus berperilaku., siswa antusias dalam mendengarkan materi

- 4) Persiapan para pemain.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : siswa mempersiapkan diri, siswa mengetahui betul apa yang akan dilakukan. mendengarkan penjelasan guru tentang langkah kerja kelompok dengan serius. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah siswa mengetahui betul apa yang akan dilakukan , siswa memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya.

b) Tahap pelaksanaan / penyajian

- 1) Siswa mengatur waktu bermain peran.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : siswa menerima arahan arahan untuk bermain peran sampai tuntas mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan dari guru, sebelum bermain peran siswa harus menerima instruksi khusus bermain peran, bermain peran harus berhenti, bermain peran harus berhenti pada titik penting
- 2) Biarkan spontanitas menjadi kunci.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena empat deskriptor muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : siswa menerima motivasi dari guru untuk berperan secara spontan, siswa melakukan peran yang akan dimainkan,

siswa membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik, para aktor melakukan perannya.

- 3) Jangan menilai acting siswa. Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena empat dekriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, siswa mendengarkan guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, siswa menilai keefektifitasan dan keberhasilan bermain peran, siswa membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 4) **Terjadi kesalahan dalam bermain peran.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai baik karena karna tiga deskriptor yang muncul maka bobot nilainya 3 yaitu: siswa membimbing guru bertanya jawab, siswa menerima peran yang digantikan, siswa menerima arahan guru untuk bisa memperbaiki peranya, siswa menghentikan peran dan melangkah ketidakterlalu lanjut

c) Tahap tidak lanjut

- 1) **Melakukan tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan.**
 Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitui, melakukan tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah

dilakukan, siswa menerima pesan moral dari peran yang telah dilakukan, siswa menyimpulkan pelajaran, siswa mengerjakan evaluasi.

- 2) **Melakukan bermain peran kembali.** Pada kegiatan ini siswa memperoleh nilai sangat baik karena hanya empat deskriptor yang muncul maka bobot nilainya adalah 4 yaitu : Siswa dibimbing guru untuk memperbaiki dalam bermain peran, melakukan latihan bermain peran, siswa bertoleransi dan bekerjasama, siswa menerima reward bagi yang memainkan peran terbaik.

Secara umum ketercapaian semua tahapan pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn bagi siswa kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai mulai tercapai. Hal ini terlihat dari hasil analisis kegiatan pembelajaran sudah sangat baik. Persentase kualifikasi aspek siswa 97% dikategorikan sangat baik menurut Aderuslana (2007) 80%-100% = sangat baik. Sedangkan persentase kualifikasi aspek guru 97% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 80%-100% = sangat baik. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat aspek guru pada lampiran 41 hal 195 sedangkan aspek siswa pada lampiran 33 halaman 194

c) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan hasil belajar siswa sudah mencapai target yang diinginkan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II ini adalah 97 dan persentase pencapaian aspek kognitif 100% diinginkan penulis yaitu 75 sesuai dengan KKM sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil ketercapaian aspek kognitif adalah 100%, aspek afektif 96% dan aspek

psikomotor 100% dimana persentase kualifikasi untuk aspek kognitif dan psikomotor adalah baik menurut Aderuslana (2007) 70%-79%=baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 35, 36, 37 halaman 185, 186, dan 190

d) Refleksi siklus II

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara penulis dengan teman sejawat setelah proses pembelajaran siklus II berakhir. Refleksi tindakan siklus II mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil yang diperoleh oleh siswa.

a) Refleksi rencana pelaksanaan pembelajaran

Refleksi terhadap perencanaan yaitu RPP, guru sudah berhasil : a) merumuskan tujuan pembelajaran yang lengkap dengan memenuhi kriteria (A=audience, B=behavior, C= conditioa, D= degree), b)pemilihan materi ajar, disini guru sudah berhasil mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa, c)pengorganisasian materi ajar, disini guru sudah berhasil menyesuaikan pengorganisasian materi ajar dengan alokasi waktu yang digunakan, d)pemilihan media/sumber, disini guru berusaha menggunakan sumber belajar yang dekat dengan lingkungan siswa, e)menyusun langkah pembelajaran , disini guru sudah menyusun langkah pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, f) menyusun teknik pembelajaran, disini guru sudah menggunakan teknik yang sesuai dengan lingkungan siswa, g)kelengkapan instrumen, disini kelengkapan soal sudah sesuai materi ajar.

b)Refleksi pelaksanaan pembelajaran

Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut:dilihat dari hasil siklus II diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah lebih baik dari siklus II serta dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran yang tertulis dalam perencanaan. Adapun aspek yang belum terlaksana dengan sangat baik diantaranya.

A. Dari aspek guru

Kegiatan siklus II sudah terlaksana dengan baik, namun yang belum terlihat adalah guru belum menguji pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan dan belum melakukan remedial/ pengayaan.

B. Dari aspek Siswa

Kegiatan siklus II pertemuan I sudah terlaksana dengan baik namun yang belum terlihat adalah siswa belum mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dan siswa belum melakukan remedial dan pengayaan.

c)Refleksi Hasil belajar siswa

Refleksi terhadap hasil belajar yaitu berdasarkan pengamatan maka tujuan pembelajaran yang diharapkan pada siklus II sudah tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata belajar siswa⁸² dimana seluruh siswa sudah tuntas dan nilai sudah mencapai KKM yang ditetapkan disekolah. Jadi, dapat disimpulkan pada siklus II proses pembelajaran PKn di kelas V SDN 22 Batang Anai telah berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan tidak perlu dilanjutkan kepertemuan kedua siklus II ini.

B.Pembahasan

Pada bagian ini dilakukan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas. Fokus pembahasannya adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai.

I.Pembahasan siklus I

a.Perencanaan Pembelajaran

perencanaan pembelajaran sangat penting artinya bagi guru, karena dengan adanya perencanaan pembelajaran yang baik maka hasilnya akan baik pula. Perencanaan bagi guru yaitu berupa Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Depdiknas (2007 : 162) menjelaskan bahwa “RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus” Lingkup rencana pembelajaran paling mencakup satu kompetensi dasar yang memuat beberapa indikator untuk satu atau lebih pertemuan.

Penyusunan perencanaan tindakan dilakukan berdasarkan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan dituangkan ke dalam seperangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode bermain peran RPP memuat 1) Satuan Pendidikan, 2) Mata Pelajaran, 3) Mata Pelajaran, 4) Alokasi Waktu, 5) Standar Kompetensi, 6) Kompetensi Dasar, 7) Indikator, 8) Tujuan Pembelajaran, 9) Uraian Materi, 10) Pendekatan Pembelajaran, 11) Sumber dan Media pembelajaran, 12) Langkah-langkah Pembelajaran, 13)

Penilaian. Standar kompetensi yang ingin dicapai adalah Memahami pentingnya keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia dan Kompetensi Dasarnya adalah Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia.

Indikator pembelajaran yang ingin dicapai siswa adalah: 1) Menyebutkan contoh menjaga persatuan dan kesatuan Negara Indonesia, 2) Mengidentifikasi perilaku menjaga persatuan masyarakat yang dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia, 3 Menjelaskan cara memanfaatkan kekayaan alam dan menjaga, 4) Membuat kliping tentang tema macam-macam suku yang ada di Indonesia

Materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus I ini adalah pentingnya menjaga keutuhan negara Indonesia. Kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan dalam tiga langkah yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran PKn.

Media yang digunakan untuk materi ini berupa media gambar tentang pentingnya menjaga keutuhan negara Indonesia sumber belajarnya yaitu : buku penunjang PKn kelas V terbitan Erlangga, buku penunjang PKn kelas V terbitan BSE. Penilaian pembelajaran yang digunakan adalah penilaian tes tulisan berupa essay secara individual kepada siswa tentang pentingnya menjaga keutuhan Negara Indonesia.

Penulis sudah membuat RPP dengan baik, sesuai dengan langkah-langkah menggunakan metoda bermain peran menurut Abdul (2007) yaitu : 1)

perencanaan meliputi (a) persiapan untuk pemain, (b) memilih pemain, (c) persiapan penonton, (d) persiapan para pemain, 2) tahap pelaksanaan (a) upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup dan bermain sampai selesai, (b) biarkan agar spontanitas, (c) jangan menilai acting siswa, bahas yang lainnya, (d) jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari pengganti, atau menghentikan atau melangkah ketindak lanjut, 3) tindak lanjut (a) melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan, (b) melakukan bermain peran lagi

b. Pelaksanaan Pembelajaran siklus I

Berdasarkan langkah pembelajaran yang telah disusun pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, pada siklus I pembelajaran disajikan dalam dua kali pertemuan (4×35 menit) pada setiap pertemuan memiliki materi yang berbeda. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran.

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran pada aspek guru, taraf keberhasilan guru baru mencapai kualifikasi yang cukup. Pada siklus I ini guru terlihat masih belum menguasai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dengan baik. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran guru masih belum bisa membuka schemata siswa, sehingga jawaban siswa dari pertanyaan guru tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran seperti yang biasa dilaksanakan, maka pembelajaran pada siklus I

sudah lebih baik. Karena guru lebih kreatif dalam menyiapkan metode bermain peran sebelum pembelajaran kemudian guru juga lebih berusaha untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yang dengan metode ceramah jarang dilakukan guru.

Guru menanyakan tanya jawab tentang skenario bermain peran kemudian siswa diminta untuk menanggapi atau mengemukakan pendapatnya tentang bermain peran tersebut. Tentu ini tidak akan bisa dilaksanakan dengan metode ceramah. Jadi dari aspek guru pembelajaran dari siklus I telah berusaha menggunakan metode bermain peran semaksimal mungkin dan tidak mengaktifkan siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran dan tidak menggunakan metode bermain peran dan siswa tidak aktif.

Dari aspek siswa masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Dengan baik. Ini dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran, hanya satu atau dua siswa yang memberikan respon dengan baik. Dari hasil tes yang dilakukan masih ada juga orang siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata

Berdasarkan hasil pengamatan di peroleh bahwa penggunaan metode bermain peran belum terlaksana dengan baik, hal ini terlihat dari hasil analisis kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan pertama baik. Persentase kualifikasi aspek siswa 75% dikategorikan baik menurut Aderuslana (2007) 70% - 79%= baik dan persentase kualifikasi aspek guru 80% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik. Sedangkan pada siklus I

pertemuan kedua persentase kualifikasi aspek siswa 85% dikategorikan sangat baik menurut Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik dan persentase kualifikasi aspek guru 92% dikategorikan sangat baik, menurut Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik

c. Hasil belajar siklus I

Hasil belajar yaitu hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan guru selama pembelajaran dan bagaimana siswa bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana pendapat Anita (2006: 18) bahwa "hasil belajar siswa berkenaan dengan apa-apa yang diperoleh peserta didik dari sekian kegiatan pembelajaran yang dilaluinya yang semua itu mengacu kepada tujuan pembelajaran yang dijabarkan dalam kognitif, efektif, dan psikomotor".

Sebelum tindakan dilakukan persentase ketuntasan siswa hanya 68% yang termasuk kategori kurang jumlah siswa yang tuntas hanya 8 orang dan siswa yang tidak tuntas 17 orang. Setelah tindakan pada siklus I pertemuan pertama dengan menggunakan metode bermain peran diadakan hasil ketercapaian aspek kognitif 64%, aspek afektif 44%, dan aspek psikomotor 64% dimana persentase kualifikasi masih kurang menurut Aderuslana (2007) 45%-59%= kurang namun sudah ada peningkatan dan pada siklus I pertemuan II hasil ketercapaian aspek kognitif adalah 84%, aspek afektif 56%, dan psikomotor 88% dimana persentase kualifikasi untuk aspek kognitif dan psikomotor adalah sangat baik menurut

Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik. Sedangkan persentase kualifikasi untuk aspek afektif adalah kurang menurut Aderuslana (2007) 45%-59%= kurang Menurut Sukardi (2013 : 10) menjelaskan bahwa “ jika hasil penelitian belum dapat mencapai tujuan dan pemecahan permasalahan penelitian, maka peneliti dapat masuk pada siklus atau tingkatan berikutnya. Secara umum hasil belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan sehingga masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki. Untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi penulis melanjutkan ke siklus II.

II. Pembahasan siklus I

Hasil refleksi siklus I menunjukan subjek penelitian belum mencapai target yang diinginkan yaitu berharap hasil belajar semua siswa tuntas mencapai KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 75%. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang tuntas hanya 16 orang dan pada pertemuan kedua 21 orang sehingga Lanjut ke siklus II. Adalah kognitif 84%, aspek afektif 56%, dan aspek psikomotor 88% dimana persentase kualifikasi untuk aspek kognitif dan psikomotor adalah sangat baik menurut Aderuslana (2007) 80%-100%= sangat baik untuk aspek afektif adalah kurang menurut Aderuslana (2007) 45%-59%= kurang

Secara umum hasil belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan sehingga masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki. Untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi penulis melanjutkan ke siklus II.

II. Pembahasan siklus II

Hasil refleksi siklus II menunjukkan subjek penelitian sudah mencapai target yang diinginkan yaitu hasil belajar semua siswa sudah tuntas mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang tuntas hanya 8 orang dan pada pertemuan kedua 17 orang sehingga perlu dilanjutkan pada siklus ke II.

Pada siklus kedua materi pelajaran mengenai cara menjaga wilayah Negara Indonesia. Pada siklus II ini pembelajaran sudah berjalan dengan baik, yang menjadi kendala pada siklus I diperbaiki pada siklus II ini yaitu:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dilihat dari siklus II diketahui bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah lebih baik dari siklus I serta dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah bermain peran yang tertulis didalam perencanaan, adapun aspek yang diamati dalam RPP belum terlaksana dengan sangat baik diantaranya : Pengorganisasian Materi Ajar, masih ada satu descriptor yang belum muncul yaitu kemuktahiran (sesuai dengan perkembangan terakhir dibidangnya). Sedangkan aspek yang lain sudah terlaksana dengan sangat baik yaitu : 1) Merumuskan tujuan pembelajaran, 2) Pemilihan materi ajar, 3) Pemilihan sumber / media pembelajaran, 4) menyusun langkah-langkah pembelajaran, dan 5) Kelengkapan instrument.

2. Pelaksanan Pembelajaran

Dilihat dari hasil siklus II diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah lebih baik dari siklus I serta dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah

bermain peranyang tertulis didalam perencanaan. Adapun aspek yang belum terlaksana dengan sangat baik diantaranya :

A. Dari sapek guru

- 1) Guru melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang dilakukan,
- 2) guru melakukan kembali bermain peran, masih ada satu descriptor yang belum muncul yaitu mengadakan remedial/ pengayaan tentang materi yang telah dipelajari.

B. Dari sapek siswa

- 1) Siswa melakukan Tanya jawab tentang kelebihan dan menyimpulkan pelajaran serta mengerjakan evaluasi, 2) siswa melakukan peran kembali dengan melakukan latihan bermain peran dan masih ada satu descriptor yang belum muncul yaitu melakukan remedial/ pengayaan

3. Hasil belajar

Berdasarkan pengamatan siklus II maka tujuan pembelajaran yang diharapkan pada sudah tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata aspek kognitif adalah 100% dengan persentase ketuntasan 100%, rata-rata aspek mencapai tujuan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pembahasan penelitian yang penulis paparkan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran pada PKn dengan metode bermain peran pada materi contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan negara NKRI dapat meningkatkan belajar PKn siswa kelas V SDN 23 Batang Anai. Ini dapat dilihat pada table berikut:

1. Dari RPP

SIKLUS	NILAI
Siklus I pertemuan pertama	75%
Siklus I pertemuan kedua	89%
Siklus II pertemuan pertama	96%

2. Dari Pelaksanaan Pembelajaran

a. Aspek guru

SIKLUS	NILAI
Siklus I pertemuan pertama	80%
Siklus I pertemuan kedua	92%
Siklus II pertemuan pertama	97%

a. Aspek Siswa

SIKLUS	NILAI
Siklus I pertemuan pertama	75%
Siklus I pertemuan kedua	85%
Siklus II pertemuan pertama	97%

3. Hasil belajar siswa

Siklus	NILAI		
	KOGNITIF	AFEKTIF	SPIKOMOTOR
Siklus I pertemuan I	64	44	64
Siklus I pertemuan II	84	56	88
Siklus II pertemuan I	100	96	100

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metoda bermain peran di kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai dapat disimpulkan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran di susun dalam bentuk RPP yang disesuaikan dengan kurikulum. RPP tersebut dirancang mengikuti langkah-langkah sebagai berikut tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tindak lanjut. Pada siklus I pertemuan I kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan persentase 75% kategori baik, siklus I pertemuan II dengan persentase 89% kategori sangat baik dan pada siklus II pertemuan I naik menjadi 96% kategori sanga baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metoda bermain peran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembeljaran yang direncanakan. Disetiap pertemuan selalu dilakukan pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa, refleksi pada setiap akhir tindakan dan penilaian. Pada siklus I pelaksanaan kegiatan guru 80%kategori sangat baik, siklus I pertemuan II pelaksanaan kegiatan 92% kategori sangat baik, dan siklus II pertemuan I pelaksanaan kegiatan guru 97% kategori sangat baik. Sedangkan pelaksanaan kegiata siswa pada siklus I pertemuan I 75% kategori baik, siklus I pertumuan II

85% kategori sangat baik, dan siklus II pertemuan I 97% kategori sangat baik.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I pertemuan I memperoleh rata-rata 70%, siklus I pertemuan II memperoleh rata-rata 77%, dan siklus II pertemuan I memperoleh rata-rata 82%. Dari data tersebut terlihat bahwa nilai siswa tidak tetap, dimana tiap siklus meningkat. Penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas V SDN 23 Batang Anai Kecamatan Batang Anai telah dapat meningkat hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah.

B. SARAN

Berdasarkan simpulkan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

- 1) Rencana untuk guru, pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran layak dipertimbangkan untuk digunakan sebagai referensi dalam memilih pendekatan pembelajaran, sehingga dapat mencobakan dan menerapkan metode yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Pelaksanaan kepala sekolah dan instansi terkait kiranya dapat memberikan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam penggunaan metode bermain peran.

- 3) Hasil belajar untuk peneliti selaku mahasiswa, dapat menambah pengetahuan yang nantinya dapat bermanfaat pada saat penulis mengajar di SD dan menjadi pegangan untuk menggunakan metode bermain peran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Azis. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Dalam Pembelajaran*
IPS:Jakarta
- Abu, Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah
Komponen MKDK*.Bandung: Pustaka Setia
- A.T. Rusyan dan A.Nurahman. 1995. *Pedoman Mengajar Pendidikan Pancasila
Dan Kewarganegaraan Berdasarkan Kurikulum 1994 Di Sekolah Dasar*.
Jakarta: Kartanegara.
- Aderuslana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasihasil belajar*.(online) [http, //
Aderuslana. Wordpress. Com/2007/.Konsep Dasar Evaluasi Hasil
Belajar/diakses tanggal 24 Oktober 2014](http://Aderuslana.Wordpress.Com/2007/.Konsep%20Dasar%20Evaluasi%20Hasil%20Belajar/diakses%20tanggal%2024%20Oktober%202014)
- Asrori, Mohammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.
- Azis Wahap. 1999 . Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta:
Universitas Terbuka.
- Anita Yus.2006, *Penilaian Portofolio untuk Sekolah Dasar*. Jakartan: Depdiknas.
- Basyirudin. 2002 . [htt:// azzahra08.wordpress.com/2014/07/17/bermain –peran-
metode-alternatif-atasi-rasa-takut/](http://azzahra08.wordpress.com/2014/07/17/bermain-peran-metode-alternatif-atasi-rasa-takut/).
- Depdiknas.2006.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta: Depdiknas
- Hamzah.2011. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang
Kreatif dan Efektif.Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar : 2007 *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum Tingkat
SatuanPendidikan (KTSP) dan sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta : PT
Raja Grafindo Persada.
- Lufri, M.S. 2007. *Kiat Memahamidan Melakukan Penelitian*. Padang: UNP
PRESS
- Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari.2009. *Taktik Pengembangan Kemampuan
Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press
- M.Ngalim. 1996. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya.

- Nana, Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Prises Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo Offset.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Oemar, Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistim*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Roestiyah NK. 2001. *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ritawati Mahyudin. 2008. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: PGSD FIP UNP.
- Suharsimi Arikunto, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi, 2013 *.Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful, Bahari, Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduktif*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Udin S Winataputra, dkk. 2006. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Wina Sanjaya. 2011. *Sratedi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

LATAR BELAKANG PERJUANGAN 30 DESEMBER 1945 DI MARKAS BESAR BELANDA DI SIDOARJO MELAWAN PASUKAN KAPTEN AMIN

Pemain:

1. Kapten Amin : Firman Fathurahman
2. Kopral kartiko : Sahib Ambiya
3. Prajurit Suto : Wanda Dwitara
4. Perawat surti : Fuji Ambarwati
5. Perawat Nanik : Dyah Aningsih
6. Pembaca prolog : Endang dwi suci lestari

(Di suatu tempat depan persembunyian para pejuang di wilayah Porong ada seorang pemuda gelisah seperti menunggu sesuatu)

Amin = Lama sekali...sudah 3 hari surat belum juga datang...! Apa

Kartiko tertangkap Belanda? kalau sampai tertangkap, serangan ke markas

Belanda akan gagal...!!

(Kapten Amin mondar-mandir sambil clingak-celinguk melihat jalan..)

(tiba-tiba...!!)

Kartiko = Merdeka...!!!

(Muncul seorang pemuda yang berjalan pincang bersimbahdarah)

Amin = apa yang terjadi...?!!

Kartiko = saya hampir tertangkap Belanda, saya dikepung satu kompi!!

Tapi akhirnya saya lolo. oh ya.. kapten ini ada titipan surat dari nona Surti..

Amin = Oh ya...mana suratnya?

(Kapten Amin membuka surat dan membacannya sambil tersenyum penuh riang gembira..)

Amin = Kopral...terimakasih!dalam suratnya Surti mengungkapkan ingin bertemu denganku.

Kartikio = Siap kapten... temuilah dia, siapa tahu dia ingin memberikan semangat untuk bertempur.

Amin = Betul Kopral... oh ya.. arahkan pasukan supaya menyisir di penggiranjalan, sebab mata-mata mereka banyak! dan penyerangan diperkirakan jam 01.00 tengah malam, selagi mereka terlelap..!

Katiko = Siap Kapten...aksanakan!!

(Pasukan Republik berangkat dengan semangat membara...Kapten Amin dengan gagah berani memimpin pasukan)

Amin = Prajurit Suto...

Suto = Siap Kapten...

Amin = Prajurit, siapkan senjata!!

Suto = Siap Kapten...

(Suto bergegas pergi dan membisiki pasukan untuk bersiap-siap)

(Suasana sepi mencekam..hati semua berdebar-debar menunggu lonceng berbunyi)

Tiba-tiba....

Lonceng berbunyi...Teng...teng...teng...!!!

Amin = Serbu....!!! Allaahhuakbar..... Allaahhuakbar.....!!

(Terjadi pertempuran sengit, tembak-menembak, didalam markas panik dan alarm dibunyikan..)

Amin = Maju...Prajurit!!

Suto = Siap Kapten...

(Baku tembak terjadi sekitar 2 jam, korban sudah mulai banyak berjatuhan, keadaan makin memanas sampai menjelang subuh)

Kartiko = Merdeka!!

Amin = Kopral, kerahkan pasukan..Tenaga medis dibelakang.

Kartiko = Siap Kapten...!!

(Pertempuran terus berlangsung, dan tiba-tiba...)

Amin = Aduh...!! aku tertembak...

Suto = Cepat bawa Kapten...dan obati lukanya...!!

Amin = Prajurit, komando suruh pegang kopral Kartiko

Suto = Panggil Nona Surti!! Kapten tertembak...dan pasukan dikomandokan Kopral Kartiko!

(banyak mayat tubuh penuh luka..Kapten Amin tergeletak..!)

Surti = Tolong Nanik..ambilkan kapas!!

Nanik = Ini Nona...

Surti = Tolong bersihkan luka di kakinya..!

Nanik = Nona, pendarahannya cukup banyak...!!

Amin = Sudah Surti...aku tak perlu ditolong...

Surti = Tidak, kamu harus kuat..! aku tak mau kehilanganmu sebelum

Belanda bertekuk lutut dengan kita...!!

(Kapten Amin dan Surti menitikkan air mata)

Surti = Tidak...tidak...kamu tidak boleh mati...!!

Amin = Sudahlah...ini sudah takdir, dan pesanku; Berjuanglah sampai titik darah penghabisan...!!

Surti = Tidak....tidak...!!!

Nanik = Nona Surti...tubuh Kapten kejang-kejang!

Surti = Jangan tinggalkan aku....

Amin = Allah....hu..Akbarr.....Merdeka....!!

(Sambil mengangkat tangan Kapten Amin menghembuskan nafas terakhirnya...)

(Surti Menangis sambil memangku tubuh Amin..)

Nanik = Sabar Nona....ikhhlaskan...Kapten meninggalkan kita untuk panggilan Bangsa dan Negara...beliau mati syahid.

Surti = Merdekaa..... (teriak dan pingsan)

Lampiran : 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SIKLUS I PERTEMUAN 1****Satuan Pendidikan : SD****Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)****Kelas/Semester : V/I****Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 kali Pertemuan)****I. Standar Kompetensi**

Memahami pentingnya keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

II. Kompetensi Dasar

Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

III. Indikator

- a. Menyebutkan contoh-contoh perilaku yang dapat menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia(kognitif)
- b. Mengidentifikasi perilaku menjaga persatuan masyarakat yang dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia(kognitif)
- c. Menjelaskan cara bangsa sebagai bangsa Indonesia(afektif)
- d. Membuat kliping tema tentang perilaku yang merusak merusak Negara NKRI(psikomotor)

IV. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan Tanya jawab siswa mampu menyebutkan contoh perilaku menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia dengan benar

- b. Dengan diskusi siswa dapat mengidentifikasi perilaku masyarakat yang dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia
- c. Dengan bermain peran siswa dapat mempraktekkan cara menunjukkan rasa bangga sebagai Negara Republik Indonesia dengan benar
- d. Dengan penugasan, siswa mampu membuat kliping tentang perilaku tema merusak Negara NKRI

V. Uraian Materi (Terlampir)

A. Pentingnya Menjaga Keutuhan Negara Indonesia

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Kegiatan awal

Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran membangkitkan schemata siswa dengan bercerita tentang sebuah peristiwa yang pernah dialami oleh guru.

b. Kegiatan inti

1. Tahap persiapan

(Eksplorasi)

- Persiapan untuk bermain

- 1) Guru menyampaikan materi yang digunakan untuk bermain peran
- 2) memperkenalkan metode-metode bermain peran kepada siswa.
- 3) Menentukan permasalahan yang urgen yaitu permasalahan tentang peranannya dalam menjaga keutuhan kesatuan

Negara Republik Indonesia sehingga siswa teransang untuk berusaha memecahkan masalah itu.

(Elaborasi)

- Memilih pemain
 - 1) Guru mempertimbangkan kesediaan siswa yang sukarela untuk berperan,
 - 2) memilih pemain yang dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan,jika tidak cocok sesuai peran yang dibutuhkan maka guru dapat menunjuk langsung siswa yang sesuai peran yang dibutuhkan.dan siswa tidak boleh memerankan dua peran sekaligus.
- Mempersiapkan penonton
 - 1) Siswa yang tidak ikut sebagai pemain harus menjadi penonton yang aktif. Dan guru dapat menyiapkan tempat untuk bermain peran.
 - 2) Disamping mendengar dan melihat, penonton juga harus bisa memberikan kritik dan saran terhadap apa yang sudah diperankan pemain.
- Persiapan para pemain
 - 1) Memberikan kesempatan kepada pemain untuk membaca teks sesuai perannya masing-masing,dan guru dapat mengetahui siswa dapat lancar memainkan peran yang

dibawakanya, sehingga mereka paham dan menguasai peran mereka masing-masing.

2. Tahap pelaksanaan

- 1) Guru mengupayakan agar para pemain bermain peran dengan singkat
- 2) Para pemain yang telah ditunjuk melaksanakan bermain peran dengan spontanitas
- 3) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran guru berusaha membantu

3. Tindak lanjut

- 1) Setelah bermain peran selesai para siswa berdiskusi dalam bentuk kelompok tentang materi bermain peran yang sudah dilaksanakan
- 2) Melakukan bermain peran kembali

(Konfirmasi)

c. Kegiatan akhir

- 1) Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang pelajaran yang tidak dimengerti
- 2) Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran dan kegiatan yang telah dipelajari
- 3) Tindak lanjut berupa tugas tentang mencari masing-masing 3 contoh perilaku masyarakat yang dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia dan 3 contoh perilaku

masyarakat yang harus dihindari siswa agar tidak merusak
keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

1. Metode

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. Bermain peran

2. Sumber dan Media

Sumber : Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan 2006

Buku paket PKn SD kelas V yang relevan

Media : Skenario cerita, Peta Indonesia, Gambar

X. Penilaian

a. Kognitif

Prosedur penilaian : pasca proses

Jenis penilaian : tes

Bentuk penilaian : tertulis

Alat/instrument penilaian : lembaran penilaian

b. Efektif

Prosedur penilaian : dalam proses

Jenis penilaian : non tes

Bentuk penilaian : pengamatan/observasi

Alat/instrument penilaian: format observasi

c. Psikomotor

Prosedur penilaian : dalam proses

Jenis penilaian : non tes

Bentuk penilaian : pengamatan/observasi

Alat/instrument penilaian: format observasi

Batang Anai, 1 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran: 3

Uraian materi siklus I pertemuan I

PETA NEGARA INDONESIA



Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Wilayah NKRI yang luas dan subur merupakan karunia Tuhan Yang Maha Esa yang diberikan kepada Bangsa Indonesia. Semua rakyat Indonesia wajib memelihara dan mempertahankan keutuhannya. Keutuhan NKRI penting pertahankan bersama untuk kemakmuran dan kebahagiaan bangsa Indonesia.

1. Keutuhan NKRI

Sebenarnya apa yang dimaksud keutuhan Negara Indonesia?

Keutuhan berasal dari kata utuh yang berarti tetap atau tidak berkurang sesuai dengan aslinya atau tidak berubah dan tidak terbagi-bagi. Keutuhan negara maksudnya bahwa negara memiliki wilayah yang tidak terbagi-bagi tetapi merupakan satu kesatuan yang bulat, baik daratan, lautan, maupun udara, dalam naungan satu negara.

Bagaimana dengan keutuhan Negara Indonesia?

Sebagaimana telah kamu pahami, bahwa Negara Indonesia memiliki banyak pulau yang tersebar di lautan sehingga sering disebut negara kepulauan.

Pernahkah kamu mendengar kata Wawasan Nusantara? Wawasan Nusantara artinya cara pandang bangsa Indonesia terhadap diri dan lingkungannya yang merupakan satu kesatuan. Ini mengandung makna, bahwa lautan di antara pulau bukanlah pemisah melainkan penghubung atau pemersatu bangsa.

Lampiran 4**Soal Evaluasi (Penilaian Kognitif) Siklus I pertemuan I**

Petunjuk : Jawaban pertanyaan berikut ini pada lembar jawaban dengan benar ?

1. Sebutkan 3 contoh perilaku menjaga Keutuhan Negara Republik Indonesia?
2. Sebutkan 3 tindakan yang dapat merusak keutuhan negara republik indonesia?
3. Apa yang kamu lakukan kalau negara kita kembali di jajah oleh bangsa lain ?
4. Apa tujuan negara lain menjajah negara NKRI?
5. Jelaskan 2 cara merawat hasil kekayaan alam yang ada di indonesia?

Lampiran 5

Kunci Jawaban

1. Saling menghargai dan menghormati, mencintai produk dalam negeri, dan membentuk sistem keamanan di desa- desa dll
2. Korupsi, penebangan hutan, dan tawuran antar remaja
3. Bersatu untuk mengusir penjajah
4. Indonesia kaya dengan hasil bumi dan barang tambangnya
5. hutan yang gundul di tanam kembali dan menghemat pemakaian barang tambang

Lampiran6

Tabel : Pengorganisasian kelompok siswa siklus I pertemuan I

NAMA KELOMPOK	NAMA SISWA
Apel	1Fadil (F) 2 Muhammad Nabil (MN) 3 Wais Alkharani (WA) 4 Rechi Dwi Alianti (RDA) 5 Rosa Agustin (SA) 6 Ela Sentia (ES)
Jeruk	1 Ilham Hardiansah (IH) 2 M Dodi Perdana T (MDPT) 3 Enjelia Putri (EP) 4 Irma Agusrani (IA) 5 Nayla Ivana (NI) 6 Nurahmah (N)
Mangga	1 Muzaki Fasih (MF) 2 Fadli Wahyudi(FW) 3 Rika Maidina(RM) 4 Vivi Yunia Sari (VYS) 5 Yanti Saafina Dewi (YFD) 6 Anita Astuti (AS)
Durian	1 Ali Nasra Budi Hartono(ANBH) 2 Anita Astuti(AS) 3 Putri Arianis (PA) 4 Widya(W) 5 Sri Mega Silvia (SMS) 6 Wahyudi (W) 7 Marlina Yuliani (MY)

Lampiran 7

Hasil Evaluasi(Penilaian Kognitif) Siklus I pertemuan I

No	Nama	Nilai Siswa	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Marlina Y	70	75		√
2	Wahyudi	65	75		√
3	Wais A	75	75	√	
4	Hemalia F	40	75		√
5	Ilham H	95	75	√	
6	Vivi YS	65	75		√
7	Ali NB	30	75		√
8	Fadil	50	75		√
9	Yanti SF	70	75		√
10	Anita	75	75	√	
11	Enjelina	90	75	√	
12	Ela S	80	75	√	
13	Irma AR	80	75	√	
14	Muhamad N	75	75	√	
15	Nayla I	75	75	√	
16	Nurahmah	80	75	√	
17	Putri A	80	75	√	
18	Muzaki F	80	75	√	
19	Rehcy DA	60	75		√
20	Rossa A	75	75	√	
21	Rika M	96	75	√	
22	Sri Mega S	90	75	√	
23	Widya	80	75	√	
24	M Dodi P	40	75		√
25	Fadli W	80	75	√	
	Jumlah	1796		16	9
	Rata-rata	71			
	Persentase Ketuntasan	$= \frac{16}{25} \times 100\%$ $= 64\%$			36%

Lampiran 8

Hasil Penilaian Aspek Afektif Siswa dalam pembelajaran

Siklus I pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jmlh	Nilai		KET
		Membantu teman				Menghargai teman				Tidak Menghargai Teman							
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)	SB (4)	B (3)	C (2)	D (1)				
1	M Y			√				√			√			7	58	TT	
2	W		√				√				√			9	75	T	
3	W A			√				√			√			7	58	TT	
4	H F			√					√			√		5	41	TT	
5	I H	√					√				√			10	83	T	
6	V YS		√				√					√		8	66	TT	
7	ANB			√				√					√	5	41	TT	
8	F			√				√				√		6	50	TT	
9	Y SF			√				√				√		6	50	TT	
10	AS		√					√				√		7	58	TT	
11	EP		√			√					√			10	83	T	
12	E S		√				√				√			9	75	T	
13	I AR		√				√				√			9	75	T	
14	M N		√					√			√			8	66	TT	
15	N I			√					√			√		5	41	TT	
16	N			√				√			√			8	66	TT	
17	P A	√					√			√				11	91	T	
18	M F	√					√				√			11	91	T	
19	R DA			√			√					√		7	58	TT	
20	R A		√					√			√			9	75	T	
21	R M	√					√				√			10	83	T	
22	S MS	√					√				√			10	83	T	
23	W	√					√					√		9	75	T	
24	MDP			√					√				√	5	41	TT	
25	F W		√					√				√		7	58	TT	
Jumlah															1641		T=11
Rata-Rata															65		TT=14

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{11}{25} \times 100\% = 44\%$$

56%

Kategori

Kurang

Deskriptor Afektif

1 Membantu teman :

4.sangat suka bekerja sama dengan teman

3.suka bekerja samadengan sama

2.kurang bekerja sama dengan sama

1.tidak bekerja sama dengan sama

2. Menghargai teman

- 4.sangat suka menghargai teman
 - 3.suka menghargai teman
 - 2.kurang menghargai teman
 - 1.tidak menghargai teman
 - 1. Tidak menghargai teman
 - 4.sangat suka tidak menghargai teman
 - 3.suka tidak menghargai teman
 - 2.kurang menghargai teman
 - 1.tidak menghargai teman
- Total Skor Maksimal = 12
- Kriteria taraf keberhasilan (Aderuslana, 2007)
- | | | | |
|------|---|-------|---------------|
| 85 % | - | 100 % | = sangat baik |
| 70 % | - | 84 % | = baik |
| 55 % | - | 69 % | = cukup |
| 0 % | - | 54 % | = kurang |

Batang Anai, 1 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

**Tabel : Hasil Penilaian Psikomotor Siswa (membuat kliping dalam kelompok)
Siklus I pertemuan I**

No	Nama Klpk	Aspek yang diamati									Jumlah skor	Nilai Akhir	KET
		Ketepatan memilih berita/wacana tentang NKRI			Kerapian kliping			Kesesuaian antara gambar dengan topic tentang NKRI					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
		K	C	B	K	C	B	K	C	B			
1	Apel		√			√			√		6	66	TT
2	Jeruk		√				√	√			6	66	TT
3	Mangga			√			√		√		8	88	T
4	Durian		√				√			√	8	88	T
Jumlah												297	T=13
Rata-rata												74	TT=12
% ketuntasan siswa = $= \frac{13}{25} \times 100 = 52\%$ Kategori													48% Kurang

Keterangan

1. Ketepatan memilih berita/wacana tentang contoh perilaku merusak Negara NKRI

- 1) Tidak tepat
- 2) Kurang tepat

3) Tepat

2. Kerapian kliping

- 1) Tidak rapi
- 2) Kurang rapi
- 3) Rapi

3. Kesesuaian antara gambar dengan topik tentang Negara NKRI

- 1) Tidak sesuai
- 2) Kurang sesuai
- 3) Sesuai

Total skor maksimal = 9

Kriteria taraf keberhasilan: (Aderuslana, 2007)

85 %	-	100 %	= sangat baik
70 %	-	84 %	= baik
55 %	-	69 %	= cukup
45 %	-	54 %	= kurang

Batang anai,1 Oktober 2015

Peneliti

Obsever

Yelmi Susanti

Nurhayati, S.P

Tabel : Hasil Penilaian Psikomotor Siswa (membuat klipings dalam kelompok) siklus I pertemuan I

No	Nama	Nilai Siswa	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Marlina Y	88	75	√	
2	Wahyudi	88	75	√	
3	Wais A	66	75		√
4	Hemalia F	88	75	√	
5	Ilham H	66	75		√
6	Vivi YS	88	75	√	
7	Ali NB	88	75	√	
8	Fadil	66	75		√
9	Yanti SF	88	75	√	
10	Anita	88	75	√	
11	Enjelia	66	75		√
12	Ela S	66	75		√
13	Irma AR	66	75		√
14	Muhamad N	66	75		√
15	Nayla I	66	75		√
16	Nurahmah	66	75		√
17	Putri A	88	75	√	
18	Muzaki F	88	75	√	
19	Rehcy DA	66	75		√
20	Rossa A	66	75		√
21	Rika M	88	75	√	
22	Sri Mega S	88	75	√	
23	Widya	88	75	√	
24	M Dodi P	66	75		√
25	Fadli W	88	75	√	
	Jumlah			13	12
	Rata-rata	71			
	Persentase Ketuntasan	$= \frac{13}{25} \times 100\%$ $= 52\%$			48%

Rekapitulasi Hasil Belajar siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nilai			Jumlah	Rata-Rata	T	TT
		Kognitif	Afektif	Psikomotor				
1.	Marlina Y	70	58	88	216	72		√
2.	Wahyudi	65	75	88	228	76	√	
3.	Wais A	75	58	66	199	66		√
4.	Hemalia F	40	41	88	169	56		√
5.	Ilham H	95	83	66	224	81	√	
6.	Vivi YS	65	66	88	219	73		√
7.	Ali NB	30	41	88	159	53		√
8.	Fadil	50	50	66	166	55		√
9.	Yanti SF	70	50	88	208	69		√
10.	Anita	75	58	88	221	73		√
11.	Enjelia	90	83	66	239	79	√	
12.	Ela S	80	75	66	221	73		√
13.	Irma AR	80	75	66	221	73		√
14.	Muhad N	75	66	66	207	69		√
15.	Nayla I	75	41	66	182	60		√
16.	Nurahmah	80	66	66	212	70		√
17.	Putri A	80	91	88	259	86	√	
18.	Muzaki F	80	91	88	259	86	√	
19.	Rehcy DA	60	58	66	184	61		√
20.	Rossa A	75	75	66	216	72		√
21.	Rika M	96	83	88	267	89	√	
22.	Sri MS	90	83	88	216	72		√
23.	Widya	80	75	88	243	81	√	
24.	M Dodi P	40	41	66	147	49		√
25.	Fadli W	80	58	88	226	75	√	
Jumlah		1796	1640	1933	5307	1769	8	17
Rata – Rata		71	65	77	212	70		

Lampiran 12

Hasil Penilaian Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus I Pertemuan I

No	Karakteristik	Descriptor	Descriptor yang muncul		Kualifikasi			
					SB	B	C	K
			Ya	Tidak	4	3	2	1
1	Kejelasan perumusan tujuan dan proses pembelajaran	a. Rumusan tujuan pembelajaran jelas	√			√		
		b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda	√					
		c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A=Audience, B=Behavior, C=Condition, D= Degree)		√				
		d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar	√					
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				√	
		b. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa		√				
		c. Pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia		√				
		d. Pemilihan materi ajar	√					

		sesuai dengan bahan yang akan diajarkan						
3	Pengorganisa sian materi ajar	a. Cakupan materi luas b. Materi sistematis c. Sesuai dengan alokasi waktu d. Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir di bidangnya)	√ √ √	√		√		
4	Pemilihan sumber materi pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan materi ajar c. Sesuai dengan karakteristik siswa d. Sesuai dengan lingkungan	√ √ √	√		√		
5	Kejelasan proses pembelajaran	a. Langkah-langkah pembelajaran berurutan (awal, inti, akhir) b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu c. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan langkah bermain peran d. Langkah-langkah pembelajaran jelas dan rinci	√ √ √ √		√			
6	Teknik pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Sesuai dengan karakteristik siswa c. Sesuai dengan lingkungan sekolah d. Sesuai dengan lingkungan siswa	√ √ √	√ √			√	
7	Kelengkapan instrument	a. Soal lengkap dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Soal sesuai dengan tujuan	√ √		√			

		c. Soal disertai kunci jawaban	√					
		d. Kunci jawaban sesuai dengan soal	√					
		Jumlah						

Keterangan:

SB : Sangat Baik. Nilai (4) apabila keempat descriptor tampak

B : Baik. Nilai (3) apabila hanya tiga descriptor tampak

C : Cukup. Nilai (2) apabila hanya dua descriptor tampak

K : Kurang. Nilai (1) apabila hanya satu descriptor tampak

Total skor maksimal = 28

Penentuan skor = Persentase = $\frac{21}{28} \times 100\% = 75\%$ Baik

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh persentase 78% termasuk dalam kategori baik menurut Aderuslana 70% - 79% = Baik

(Aderuslana , 2007)

Kriteria taraf keberhasilan:

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan/PAP (Ade Ruslana,2007:6)

Batang Anai, 1 Oktober 2015

Observer

Peneliti

Nurhayati, S.Pd

Yelmi susanti

Lampiran13

**Hasil Penilaian Pengamatan Peningkatan Hasil belajar siswa dalam
Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain
Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.
(Aspek Guru)**

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang muncul		Kualifikasi			
					SB	B	C	K
			Ya	Tidak	4	3	2	1
a. Tahap persiapan	1. Persiapan untuk bermain	a. Menyampaikan materi bermain peran	√			√		
		b. Menjelaskan langkah-langkah bermain peran	√					
		c. Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda		√				
		d. Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi	√					
	2. Memilih Pemain	a. Guru memilih pemain secara sukarela	√		√			
		b. Pilih Pemain dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan	√					
		c. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh	√					

		siswa d. Pilih pemain yang tidak memerankan dua peran sekaligus	√					
	3.Mempersiapkan Penonton	a. Menyampaikan tujuan bermain peran b. Menyeting tempat duduk penonton c. Mempersiapkan keadaan tempat bermain peran d. Guru mengarahkan siswa memberi saran dan kritik kepada pemain.	√ √ √	√		√		
	4.Persiapkan Para Pemain	a. Guru membiarkan siswa mempersiapkan diri b. Guru mengarahkan siswa membaca teks yang di perankan c. Guru memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya d. Mempersiapkan tempat dengan baik	√ √ √ √		√			
b. Tahap Pelaksanaan/ Penyajian	1.Upayakan agar singkat bagi pemula lima menit,dan bermain sampai habis jangan diinteruksi	a. Mengarahkan siswa untuk bermain sampai tuntas b. Menunjuk pemain yang secara spontanitas c. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran d. Bermain peran harus berhenti pada titik penting	√ √ √			√		

	2. Biarkan spontanitas menjadi kunci	a. Guru memotivasi siswa untuk berperan secara spontan b. Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan c. Guru membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik d. Para aktor melakukan perannya	√ √ √	√ √			√	
	3. Jangan menilai acting siswa, bahasa nya dan yang lainnya	a. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan b. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran c. Guru menilai keefektifitas dan keberhasilan bermain peran d. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan	√ √ √ √	√ √			√	
	4. Terjadi kesalahan dalam bermain	a. Guru membimbing dengan pertanyaan b. Guru mencari orang lain untuk menggantikan peran itu c. Guru mengarahkan siswa untuk bisa memperbaiki perannya	√ √ √	√				

		d. Guru menghentikan dan melangkah ketindak lanjut	√					
c. Tidak Lanjut	1. Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan	a. Melakukan Tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan	√			√		
		b. Guru memberikan pesan moral dari peran yang telah dilakukan		√				
		c. Membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran	√					
		d. Memberikan evaluasi kepada peserta didik tentang materi yang baru diajarkan	√					
	2. Melakukan bermain peran kembali	a. Guru membimbing siswa untuk memperbaiki dalam bermain peran	√			√		
		b. Melakukan latihan bermain peran	√					
		c. Membimbing siswa untuk bisa betoleransi dan bekerjasama		√				
		d. Memberikan reward bagi yang memainkan peran terbaik	√					

Keterangan:

SB: Sangat Baik (4) Jika Keempat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

B: Baik (3) Jika Tiga dari empat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

C: Cukup (2) Jika dua dari empat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

K: Kurang (1) Jika salah satu Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Total skor maksimal = 40

Persentase = $\frac{32}{40} \times 100\% = 80\%$

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh persentase 85% termasuk dalam kategori sangat baik karena menurut Aderuslana 80% - 100% = Sangat baik

Kriteria taraf keberhasilan:

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan(PAP) (Ade Ruslana 2007:6)

Batang Anai, 1 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran:14

Hasil Penilaian Pengamatan Peningkatan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman (Aspek Siswa)

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul		Kualifikasi			
					SB	B	C	K
			Ya	Tidak	4	3	2	1
a. Tahap Persiapan	1. Persiapan untuk bermain	a. Siswa menerima materi bermain peran	√					
		b. Siswa mendengarkan langkah-langkah bermain peran	√					
		c. Siswa memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda		√		√		
		d. Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi	√					
	2. Memilih Pemain	a. Siswa dipilih secara sukarela	√					
		b. Siswa dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan		√				
		c. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa	√			√		
		d. Pilih pemain yang tidak memerankan dua peran sekaligus	√					
	3. Mempersiapkan penonton	a. Menyampaikan tujuan bermain peran	√					
		b. Menyeting tempat duduk penonton	√			√		
		c. Mempersiapkan keadaan tempat bermain peran		√				

		siswa mengarahkan bagaimana harus berperilaku d. Siswa megarahkan bagaimana harus berperilaku	√					
	4. Persiapan Para Pemain	a. Siswa mempersiapkan diri b. Siswa mengetahui betul apa yang akan dilakukannya c. siswa memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya d. Mempersiapkan tempat dengan baik	√ √ √	√		√		
b. Tahap Pelaksanaan/ Penyajian	1. Siswa mengatur waktu bermain peran	a. siswa menerima arahan untuk bermain sampai tuntas b. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran c. Siswa menerima instruksi khusus bermain peran d. Bermain peran harus berhenti pada titik penting	√ √ √	√ √			√	
	2. Biarkan Spontanitas menjadi Kunci	a. Siswa menerima motivasi dari guru untuk berperan secara spontan b. Siswa melakukan peran-peran yang akan dimainkan c. Siswa membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik d. Para aktor melakukan perannya	√ √ √			√		
	3. Jangan menilai acting siswa, bahasa dan yang	a. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan b. Siswa mendengarkan	√ √			√		

	lainnya	guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran c. Siswa menerima penilaian keefektifitas dan keberhasilan bermain peran d. siswa membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan	√	√				
	4. Terjadi kesalahan dalam bermain peran	a. Siswa dibimbing guru bertanya jawab b. Siswa menerima peran yang digantikan c. siswa menerima arahan guru untuk bisa memperbaiki perannya d. siswa menghentikan peran dan melangkah ketindak lanjut	√ √ √ √	√		√		
c.Tahap Tindak Lanjut	1. Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan	a. Melakukan Tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan b. Siswa menerima pesan moral dari peran yang telah dilakukan c. Siswamenyimpulkan pelajaran d. Siswa mengerjakan evaluasi	√ √ √ √		√			
	2. Melakukan bermain peran kembali	a. siswa dibimbing guru untuk memperbaiki dalam bermain peran b. Melakukan latihan bermain peran c. Siswa betoleransi dan bekerjasama d. Siswa menerima reward bagi yang memainkan peran terbaik	√ √ √ √	√		√		

Keterangan:

- SB : Sangat Baik. Nilai (4) apabila keempat descriptor tampak
 B : Baik. Nilai (3) apabila hanya tiga descriptor tampak
 C : Cukup. Nilai (2) apabila hanya dua descriptor tampak
 K : Kurang. Nilai (1) apabila hanya satu descriptor tampak

Total skor maksimal = 40

Penentuan skor = Persentase = $\frac{30}{40} \times 100\% = 75$ Baik

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh 75% termasuk dalam kategori baik karna 70% - 79% = Baik

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan/PAP (Ade Ruslana, 2007:6)

Batang Anai, 1 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran 15**Skenario Cerita****Judul : Drama perbedaan kebudayaan****Peragaan di depan kelas dialog berikut!**

- Pak Guru : Anak-anak hari ini kalian kedatangan teman baru dari jauh, dari seberang pulau. Togar, silahkan kamu memperkenalkan diri.
- Togar : Halo teman-teman, namaku Togar aku berasal dari Batak. Aku baru saja pindah mengikuti orang tuaku yang berpindah tugas ke pulau Jawa ini.
- Kamto : Batak itu dimana?
- Togar : Batak itu di provinsi Sumatera Utara, tinggal saya dulu tepatnya di daerah tanah karo. Kamu tinggal dimana?
- Kamto : Aku tinggal di daerah sini saja, di desa Bancak Pati Jawa Tengah. Aku berasal dari suku Jawa. Oh ya, ini teman kita Denis, dia berasal dari Ambon.
- Denis : Hallo, apa kabar?
- Togar : Kabar baik, semoga kita bisa menjadi teman baik.
- Kamto : Memang, walaupun kita berasal dari daerah yang berbeda namun kita tetap bangsa Indonesia. Kita harus tetap bersatu mempertahankan Negara Kesatuan Indonesia (NKRI).
- Denis : Betul sekali itu Kamto, Aku juga bangga sebagai bangsa Indonesia, karena bangsa kita sangat kaya akan pulau, suku bangsa, bahasa daerah, dan juga kaya akan hasil alam.
- Togar : Memang kita harus menghargai satu sama lain agar negara kita menjadi maju, mengejar ketertinggalan dengan bangsa lain. Kita tidak boleh saling mengejek, kita harus bersatu.
- Kamto : Oh ya kalian nanti sore ada acara tidak? Kalau tidak kita bisa belajar bersama.
- Togar dan Denis : (mereka menjawab dengan serempak) tidaak, baiklah kalau begitu, tunggu aku yaaaaa!..
- Pak Guru : Bagus.... pak guru berharap kalian akan menjadi teman baik yang selalu menjaga kerukunan walaupun kalian berasal dari daerah yang berbeda.

Lampiran : 16**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SIKLUS I PERTEMUAN 11****Satuan Pendidikan : SD****Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)****Kelas/Semester : V/I****Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 kali Pertemuan)****Standar Kompetensi**

I. Memahami pentingnya keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

II. Kompetensi Dasar

Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

III. Indikator

- a. Menyebutkan contoh menjaga persatuan dan kesatuan Negara Indonesia(kognitif)
- b. Mengidentifikasi perilaku menjaga persatuan masyarakat yang dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia(kognitif)
- c. Menjelaskan cara memanfaatkan kekayaan alam dan menjaga(afektif)
- d. Membuat kliping tentang tema macam- macam suku yang ada di Indonesia(psikomotor)

IV. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan Tanya jawab siswa mampu menyebutkan contoh menjaga persatuan dan kesatuan bangsa indonesia dengan tepat

- b. Dengan diskusi siswa dapat mengidentifikasi perilaku masyarakat dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia dengan benar
- c. Dengan bermain peran siswa dapat mempraktekkan cara memanfaatkan kekayaan alam Negara Republik Indonesia dengan benar
- d. Siswa dapat membuat klipng dengan tema macam – macam suku yang ada di Indonesia dengan benar

V. Uraian Materi (Terlampir)

Bermacam-macam suku bangsa di Indonesia

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

a Kegiatan awal

Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran membangkitkan schemata siswa dengan bercerita tentang sebuah peristiwa yang pernah dialami oleh guru.

b Kegiatan inti

1.Tahap persiapan

(Eksplorasi)

- Persiapan untuk bermain

4) Guru menyampaikan materi yang digunakan untuk bermain peran, memperkenalkan metode-metode bermain peran kepada siswa dan

5) Menentukan permasalahan yang urgen yaitu permasalahan tentang peranannya dalam menjaga keutuhan kesatuan

Negara Republik Indonesia sehingga siswa teransang untuk berusaha memecahkan masalah itu.

(Elaborasi)

- Memilih pemain
 - 1) Guru mempertimbangkan kesediaan siswa yang sukarela untuk berperan,
 - 2)memilih pemain yang dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan,jika tidak cocok sesuai peran yang dibutuhkan maka guru dapat menunjuk langsung siswa yang sesuai peran yang dibutuhkan.dan
 - 3)Siswa tidak boleh memerankan dua peran sekaligus.
- Mempersiapkan penonton
 - 1)Siswa yang tidak ikut sebagai pemain harus menjadi penonton yang aktif. Dan guru dapat menyiapkan tempat untuk bermain peran.
 - 2)Disamping mendengar dan melihat, penonton juga harus bisa memberikan kritik dan saran terhadap apa yang sudah diperankan pemain.
- Persiapan para pemain
 - 1) Memberikan kesempatan kepada pemain untuk membaca teks sesuai perannya masing-masing,dan guru dapat mengetahui siswa dapat lancar memainkan peran yang

dibawakanya, sehingga mereka paham dan menguasai peran mereka masing-masing.

2. Tahap pelaksanaan

- 1) Guru mengupayakan agar para pemain bermain peran dengan singkat
- 2) Para pemain yang telah ditunjuk melaksanakan bermain peran dengan spontanitas
- 3) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran guru berusaha membantu

3. Tindak lanjut

- 1) Setelah bermain peran selesai para siswa berdiskusi dalam bentuk kelompok tentang materi bermain peran yang sudah dilaksanakan
- 2) Melakukan bermain peran kembali

(Konfirmasi)

d. Kegiatan akhir

- 1) Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang pelajaran yang tidak dimengerti
- 2) Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran dan kegiatan yang telah dipelajari
- 3) Tindak lanjut berupa tugas tentang mencari masing-masing 3 contoh perilaku masyarakat yang dapat merusak keutuhan

kesatuan Negara Republik Indonesia dan 3 contoh perilaku masyarakat yang harus dihindari siswa agar tidak merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

VII. Metode

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. Bermain peran

VIII. Sumber dan Media

1. **Sumber** : Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan 2006

Buku paket PKn SD kelas V yang relevan

Media : Skenario cerita, Gambar suku di Indonesia

2. Penilaian

a. Kognitif

Prosedur penilaian : pasca proses

Jenis penilaian : tes

Bentuk penilaian : tertulis

Alat/instrument penilaian : lembaran penilaian

b. Efektif

Prosedur penilaian : dalam proses

Jenis penilaian : non tes

Bentuk penilaian : pengamatan/observasi

Alat/instrument penilaian: format observasi

c. Psikomotor

Prosedur penilaian : dalam proses

Jenis penilaian : non tes

Bentuk penilaian : pengamatan/observasi

Alat/instrument penilaian: format observasi

Batang Anai, 8 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran 17

Uraian Materi siklus I pertemuan I

Suku bangsa yang ada di Indonesia

Bangsa Indonesia dikenal sebagai bangsa yang heterogen atau beragam. Hal ini karena bangsa Indonesia terdiri atas banyak suku bangsa yang memiliki adat, budaya, bahasa, dan agama yang berlainan. Jumlah suku bangsa di Indonesia kurang lebih ada 300-an suku bangsa. Mereka tersebar dari Pulau Sumatra sampai Pulau Papua.

Contoh suku bangsa yang ada di Indonesia:

a Di Sumatra ada suku bangsa Batak dan Minangkabau.

b Di Jawa ada suku bangsa Jawa, Badui, Madura dan Sunda.

c Di Kalimantan ada suku bangsa Dayak dan Banjar.

d Di Sulawesi ada suku bangsa Bugis dan Toraja.

e Di Papua ada suku bangsa Asmat dan Dani.

Suku Jawa



Suku batak



Suku Minang Kabau



SUKU DAYAK



Lampiran 18**Soal Evaluasi (Penilaian Kognitif) Siklus I pertemuan II**

Petunjuk : Jawaban pertanyaan berikut ini pada lembar jawaban dengan benar ?

1. Sebutkan 5 contoh bermacam-macam suku yang ada di Negara indonesia?
2. Sebutkan 2 hal-hal yang kamu ketahui tentang Negara indonesia ?
3. Subutkan 2 tindakan warga yang merusak keutuhan antar warga?
4. Berilah contoh kekayaan alam yang ada di indonesia?
5. Sebutka cara memanfaatkan kekayaan alam yang ada di indonesia?

Lampiran19**Kunci Jawaban**

- 1) Suku Batak, Suku Jawa, Suku Minang, Suku Sunda, dan Suku Aceh
- 2) Indonesia Negara bermacam-macam kebudayaan, dan Indonesia Negara yang penduduknya terpadat di dunia
- 3) Tawuran antar pelajar, dan berjudi, dan narkoba
- 4) Indonesia kaya dengan tanaman obatnya dan indonesia kaya dengan hasil tambangnya
- 5) cara menjaga kekayaan alam Indonesia dengan menanam hutan yang sudah gundul karena hutan menghasilkan oksigen dan mengolah tanaman dengan bahan tanaman obat

Lampiran 20

Tabel 3: Pengorganisasian kelompok siswa siklus I pertemuan II

NAMA KELOMPOK	NAMA SISWA
Apel	1Fadil (F) 2 Muhammad Nabil (MN) 3 Wais Alkharani (WA) 4 Rechi Dwi Alianti (RDA) 5 Rosa Agustin (SA) 6 Ela Sentia (ES)
Jeruk	1 Ilham Hardiansah (IH) 2 M Dodi Perdana T (MDPT) 3 Enjelia Putri (EP) 4 Irma Agusrani (IA) 5 Nayla Ivana (NI) 6 Nurahmah (N)
Mangga	1 Muzaki Fasih (MF) 2 Fadli Wahyudi(FW) 3 Rika Maidina(RM) 4 Vivi Yunia Sari (VYS) 5 Yanti Saafina Dewi (YFD) 6 Anita Astuti (AS)
Durian	1 Ali Nasra Budi Hartono(ANBH) 2 Marlina Yuliani(MY) 3 Putri Arianis (PA) 4 Widya(W) 5 Sri Mega Silvia (SMS) 6 Wahyudi (W) 7 Marlina Yuliani (MY)

Lampiran 21

Tabel : Hasil Penilaian Aspek Kognitif (Evaluasi Individu)

Siklus 1 pertemuan II

No	Nama	Nilai Siswa	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Marlina Y	70	75		√
2	Wahyudi	78	75	√	
3	Wais A	75	75	√	
4	Hemalia F	67	75		√
5	Ilham H	95	75	√	
6	Vivi YS	75	75	√	
7	Ali NB	75	75	√	
8	Fadil	65	75		√
9	Yanti SF	75	75	√	
10	Anita	75	75	√	
11	Enjelia	90	75	√	
12	Ela S	80	75	√	
13	Irma AR	80	75	√	
14	Muhamad N	75	75	√	
15	Nayla I	75	75	√	
16	Nurahmah	80	75	√	
17	Putri A	80	75	√	
18	Muzaki F	80	75	√	
19	Rehcy DA	75	75	√	
20	Rossa A	75	75	√	
21	Rika M	96	75	√	
22	Sri Mega S	90	75	√	
23	Widya	80	75	√	
24	M Dodi P	65	75		√
25	Fadli W	80	75	√	
	Jumlah	1951		21	4
	Rata-rata	78			
	Persentase Ketuntasan	$= \frac{4}{21} \times 100\% = 19\%$			16%

Lampiran 22

Hasil Penilaian Aspek Afektif Siswa dalam pembelajaran

Siklus I pertemuan II

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jmlh	Nilai	KET
		Membantu teman				Menghargai teman				Tidak menghargai teman						
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)	SB (4)	B (3)	C (2)	D (1)			
1	M Y		√					√			✓			8	66	T T
2	W		√				√				√			9	75	T
3	W A			√			√				√			8	66	T T
4	H F			√				√			√			7	58	T T
5	I H	√				√					√			11	91	T
6	V YS		√				√					√		8	66	T T
7	ANB			√			√					√		7	58	T T
8	F		√					√			√			8	66	T T
9	Y SF		√				√					√		8	66	T T
10	AS		√				√				√			9	75	T
11	EP		√			√				√				11	91	T
12	E S		√				√			√				11	91	T
13	I AR		√				√				√			9	75	T
14	M N		√					√			√			8	66	T T
15	N I			√				√			√			7	58	T T
16	N			√			√				√			8	66	T T
17	P A	√					√			√				11	91	T
18	M F	√					√				√			11	91	T
19	R DA		√				√				√			9	75	T
20	R A		√					√			√			9	75	T
21	R M	√					√			√				9	83	T
22	S MS		√				√				√			9	83	T
23	W	√					√					√		9	75	T
24	MDP		√				√					√		8	66	T T
25	F W		√					√			√			9	75	T
Jumlah															1848	T=14 TT=11
Rata-Rata															73	
65																

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{14}{25} \times 100\% = 56\%$$

44%

Kategori

Kurang

Deskriptor Afektif

1. Membantu teman :

4.sangat suka bekerja sama dengan teman

3.suka bekerja samadengan sama

2.kurang bekerja sama dengan sama

1.tidak bekerja sama dengan sama

- 2. Menghargai teman
 - 4.sangat suka menghargai teman
 - 3.suka menghargai teman
 - 2.kurang menghargai teman
 - 1.tidak menghargai teman
 - 1. Tidak menghargai teman
 - 4.sangat suka tidak menghargai teman
 - 3.suka tidak menghargai teman
 - 2.kurang menghargai teman
 - 1.tidak menghargai teman
- Kriteria taraf keberhasilan:
- | | | | |
|------|---|-------|---------------|
| 85 % | - | 100 % | = sangat baik |
| 70 % | - | 84 % | = baik |
| 55 % | - | 69 % | = cukup |
| 0 % | - | 54 % | = kurang |

Batang Anai, 8 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran 23

Tabel : Hasil Penilaian Psikomotor Siswa (membuat kliping dalam kelompok)

Siklus I pertemuan II

No	Nama Klpk	Aspek yang diamati									Jumlah skor	Nilai Akhir	KET
		Ketepatan memilih berita/wacana tentang NKRI			Kerapian kliping			Kesesuaian antara gambar dengan topic tentang NKRI					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
		K	C	B	K	C	B	K	C	B			
1	Apel			√		√				√	8	88	T
2	Jeruk		√			√			√		6	66	TT
3	Mangga			√			√		√		8	88	T
4	Durian		√				√			√	8	88	T
Jumlah												330	T=19
Rata-rata												83	TT=6
% ketuntasan siswa = $= \frac{19}{25} \times 100 = 76\%$ Kategori													24% Kurang

Keterangan

1. Ketepatan memilih berita/wacana tentang Negara NKRI

- 1) Tidak tepat
- 2) Kurang tepat
- 3) Tepat

2. Kerapian kliping

- 1) Tidak rapi
- 2) Kurang rapi
- 3) Rapi

3. Kesesuaian antara gambar dengan topik tentang Negara NKRI

- 1) Tidak sesuai
- 2) Kurang sesuai
- 3) Sesuai

Total skor maksimal = 9

Kriteria taraf keberhasilan:

85 % - 100 % = sangat baik

70 % - 84 % = baik

55 % - 69 % = cukup

0 % - 54 % = kurang

Batang anai, 8 Oktober 2015

Peneliti

Obsever

Yelmi Susanti

Nurhayati, S.Pd

Lampiran 24

Tabel : Hasil Penilaian Spikomotor Siswa (membuat klipng dalam kelompok) siklus I pertemuan II

No	Nama	Nilai Siswa	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Marlina Y	88	75	√	
2	Wahyudi	88	75	√	
3	Wais A	88	75	√	
4	Hemalia F	88	75	√	
5	Ilham H	66	75		√
6	Vivi YS	88	75	√	
7	Ali NB	88	75	√	
8	Fadil	88	75	√	
9	Yanti SF	88	75	√	
10	Anita	88	75	√	
11	Enjelia	66	75		√
12	Ela S	88	75	√	
13	Irma AR	66	75		√
14	Muhamad N	88	75	√	
15	Nayla I	66	75		√
16	Nurahmah	66	75		√
17	Putri A	88	75	√	
18	Muzaki F	88	75	√	
19	Rehcy DA	88	75	√	
20	Rossa A	88	75	√	
21	Rika M	88	75	√	
22	Sri Mega S	88	75	√	
23	Widya	88	75	√	
24	M Dodi P	66	75		√
25	Fadli W	88	75	√	
	Jumlah	1936		22	6
	Rata-rata	77			
	Persentase Ketuntasan	$= \frac{77}{25} \times 100\% = 88\%$			24% Kurang

Lampiran 25

Tabel : Hasil nilai siswa dari ketiga aspek siklus I pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai			Jumlah	Rata-Rata	T	TT
		Kognitif	Afektif	Psikomotor				
1.	Marlina Y	70	66	88	224	74		√
2.	Wahyudi	78	75	88	241	80	√	
3.	Wais A	75	66	88	229	76	√	
4.	Hemalia F	67	58	88	213	71		√
5.	Ilham H	95	91	66	252	84	√	
6.	Vivi YS	75	66	88	229	76	√	
7.	Ali NB	75	58	88	221	73		√
8.	Fadil	65	66	88	219	73		√
9.	Yanti SF	75	66	88	229	76	√	
10.	Anita	75	75	88	238	79	√	
11.	Enjelina	90	91	66	247	82	√	
12.	Ela S	80	91	88	259	86	√	
13.	Irma AR	80	75	66	221	73		√
14.	Muhad N	75	66	88	229	76	√	
15.	Nayla I	75	58	66	199	66		√
16.	Nurahmah	80	66	66	212	70		√
17.	Putri A	80	91	88	259	86	√	
18.	Muzaki F	80	91	88	259	86	√	
19.	Rehcy DA	75	75	88	238	79	√	
20.	Rossa A	75	75	88	238	79	√	
21.	Rika M	96	83	88	267	89	√	
22.	Sri MS	90	83	88	261	87	√	
23.	Widya	80	75	88	243	81	√	
24.	M Dodi P	65	66	66	197	65		√
25.	Fadli W	80	75	88	243	81	√	
Jumlah		1951	1884	1936	5867	1948	17	8
Rata – Rata		78	75	77	234	77		

Lampiran 26

Hasil Penilaian Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus I Pertemuan II

No	Karakteristik	Descriptor	Descriptor yang muncul		Kualifikasi			
					SB	B	C	K
					4	3	2	1
			Ya	Tidak				
1	Kejelasan perumusan tujuan dan proses pembelajaran	a. Merumuskan tujuan pembelajaran jelas b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A=Audience, B=Behavior, C=Condition, D= Degree) d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar	√ √ √ √		√			
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa c. Pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia	√ √	√		√		

		d.Pemilihan materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan	√					
3	Pengorganisasi an materi ajar	a.Cakupan materi luas b.Materi sistematis c.Sesuai dengan alokasi waktu d.Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir di bidangnya)	√ √ √	√		√		
4	Pemilihan sumber materi pembelajaran	a.Sesuai dengan tujuan pembelajaran b.Sesuai dengan materi ajar c.Sesuai dengan karakteristik siswa d.Sesuai dengan lingkungan	√ √ √	√		√		
5	Kejelasan proses pembelajaran	a.Langkah-langkah pembelajaran berurutan (awal,inti,akhir) b.Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu c.Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan langkah bermain peran d.Langkah-langkah pembelajaran jelas dan rinci	√ √ √ √		√			
6	Teknik pembelajaran	a.Sesuai dengan tujuan pembelajaran b.Sesuai dengan karakteristik siswa c.Sesuai dengan lingkungan sekolah d.Sesuai dengan lingkungan siswa	√ √ √ √		√			
7	Kelengkapan instrument	a.Soal lengkap dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran b.Soal sesuai dengan	√ √		√			

		tujuan						
		c. Soal disertai kunci jawaban	√					
		d. Kunci jawaban sesuai dengan soal	√					
		Jumlah						

Keterangan:

SB : Sangat Baik. Nilai (4) apabila keempat descriptor tampak

B : Baik. Nilai (3) apabila hanya tiga descriptor tampak

C : Cukup. Nilai (2) apabila hanya dua descriptor tampak

K : Kurang. Nilai (1) apabila hanya satu descriptor tampak

Total skor maksimal = 28

Penentuan skor = Persentase = $\frac{25}{28} \times 100\% = 89\% = \text{Sangat Baik}$

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh persentase 89% termasuk dalam kategori baik menurut Aderuslana 80% - 100% = Sangat Baik
(Aderuslana, 2007)

Kriteria taraf keberhasilan:

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan

Patokan/PAP (Ade Ruslana, 2007:6)

Lampiran27

Hasil Penilaian Pengamatan Peningkatan Hasil belajar siswa dalam

Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran

PendidikanKewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain

Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

(Aspek Guru)

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang muncul		Kualifikasi			
					S B	B	C	K
			Ya	Tdk	4	3	2	1
a.Tahap persiapan	1. Persiapan untuk bermain	a. Menyampaikan materi bermain peran b. Menjelaskan langkah-langkah bermain peran c. Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda d. Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi	√ √ √ √		√			
	2. Memilih Pemain	a. Guru memilih pemain secara sukarela b. Pilih Pemain dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan c. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa d. Pilih pemain yang tidak memerankan	√ √ √ √		√			

		dua peran sekaligus						
	3.Mempersiapkan Penonton	a. Menyampaikan tujuan bermain peran b. Menyeting tempat duduk penonton c. Mempersiapkan keadaan tempat bermain peran d. Guru mengarahkan siswa memberi saran dan kritik kepada pemain.	√ √ √ √		√			
	4.Persiapkan Para Pemain	a. Guru membiarkan siswa mempersiapkan diri b. Guru mengarahkan siswa membaca teks yang di perankan c. Guru memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya d. Mempersiapkan tempat dengan baik	√ √ √ √		√			

b. Tahap Pelaksanaan/ Penyajian	1. Upayakan agar singkat bagi pemula lima menit, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi	a. Mengarahkan siswa untuk bermain sampai tuntas b. Menunjuk pemain yang secara spontanitas c. <i>Guru</i> memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran d. Bermain peran harus berhenti pada titik penting	√			√		
	2. Biarkan spontanitas menjadi kunci	a. Guru memotivasi siswa untuk berperan secara spontan b. Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan c. Guru membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik d. Para aktor melakukan perannya	√			√		
	3. Jangan menilai acting siswa, bahasa nya dan yang lainnya	a. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan b. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran c. Guru menilai keefektifitas dan keberhasilan bermain peran	√		√			

		d. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan	√					
	4. Terjadi kesalahan dalam bermain	a. Guru membimbing dengan pertanyaan b. Guru mencari orang lain untuk menggantikan peran itu c. Guru mengarahkan siswa untuk bisa memperbaiki perannya d. Guru menghentikan dan melangkah ketindak lanjut	√ √ √ √		√			
c. Tidak Lanjut	1. Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan	a. Melakukan Tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan b. Guru memberikan pesan moral dari peran yang telah dilakukan c. Membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran d. Memberikan evaluasi kepada peserta didik tentang materi yang baru diajarkan	√ √ √ √	√		√		
	2. Melakukan bermain peran kembali	a. Guru membimbing siswa untuk memperbaiki dalam bermain peran b. Melakukan latihan bermain peran c. Membimbing siswa	√ √		√			

		untuk bisa betoleransi dan bekerjasama	√					
		d. Memberikan reward bagi yang memainkan peran terbaik	√					

Keterangan:

SB: Sangat Baik (4) Jika Keempat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

B: Baik (3) Jika Tiga dari empat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

C: Cukup (2) Jika dua dari empat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

K: Kurang (1) Jika salah satu Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Total skor maksimal = 40

Persentase = $\frac{37}{40} \times 100\% = 92\%$

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh persentase 85% termasuk dalam kategori Cukup karena menurut Aderuslana 80% - 100 % = Sangat baik

Kriteria taraf keberhasilan:

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan(PAP) (Ade Ruslana 2007:6)

Batang Anai, 8 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati,Spd

Yelmi Susanti

Lampiran: 28

**Hasil Penilaian Pengamatan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan
Kewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain Peran di
Kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.
(Aspek Siswa)**

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul		Kualifikasi			
					SB	B	C	K
			Ya	Tdk	4	3	2	1
a. Tahap Persiapan	1.Persiapan untuk bermain	a. Siswa menerima materi bermain peran b. Siswa mendengarkan langkah-langkah bermain peran c. Siswa memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda d. Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi	√ √ √ √		√			
	2.Memilih Pemain	a. Siswa dipilih secara sukarela b. Siswa dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan c. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa d. Pilih pemain yang tidak memerankan dua peran sekaligus	√ √ √ √		√			
	3.Mempersiapkan penonton	a. Menyampaikan tujuan bermain peran b. Menyeting tempat duduk penonton c. Mempersiapkan keadaan tempat bermain peran d. Siswa mengarahkan bagaimana harus berperilaku	√ √ √	√		√		

	4. Persiapan Para Pemain	a. Siswa mempersiapkan diri b. Siswa mengetahui betul apa yang akan dilakukannya c. siswa memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya d. Mempersiapkan tempat dengan baik	√ √ √	√		√		
b. Tahap Pelaksanaan/ Penyajian	1.Siswa mengatur waktu bermain peran	a. siswa menerima arahan untuk bermain sampai tuntas b. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran c. Siswa menerima instruksi khusus bermain peran d. Bermain peran harus berhenti pada titik penting	√ √ √ √	√		√		
	2.Biarkan Spontanitas menjadi Kunci	a. Siswa menerima motivasi dari guru untuk berperan secara spontan b. Siswa melakukan peran-peran yang akan dimainkan c. Siswa membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik d. Para aktor melakukan perannya	√ √ √ √	√		√		
	3.Jangan menilai acting siswa, bahasa dan yang lainnya	a. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan b. Siswa mendengarkan guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran c. Siswa menerima penilaian keefektifitas dan keberhasilan bermain peran d. siswa membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan	√ √ √	√		√		

	4. Terjadi kesalahan dalam bermain peran	a. Siswa dibimbing guru bertanya jawab b. Siswa menerima peran yang digantikan c. siswa menerima arahan guru untuk bisa memperbaiki perannya d. .siswa menghentikan peran dan melangkah ketindak lanjut	√ √ √ √	√		√		
c. Tahap Tindak Lanjut	1. Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan	a. Melakukan Tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan b. Siswa menerima pesan moral dari peran yang telah dilakukan c. Siswa menyimpulkan pelajaran d. Siswa mengerjakan evaluasi	√ √ √ √		√			
	2. Melakukan bermain peran kembali	a. siswa dibimbing guru untuk memperbaiki dalam bermain peran b. .Melakukan latihan bermain peran c. .Siswa betoleransi dan bekerjasama d. Siswa menerima reward bagi yang memainkan peran terbaik	√ √ √ √		√			

Keterangan:

SB : Sangat Baik. Nilai (4) apabila keempat descriptor tampak

B : Baik. Nilai (3) apabila hanya tiga descriptor tampak

C : Cukup. Nilai (2) apabila hanya dua descriptor tampak

K : Kurang. Nilai (1) apabila hanya satu descriptor tampak

Total skor maksimal = 40

Penentuan skor = Persentase = $\frac{34}{40} \times 100\% = 85$ Sangat Baik

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh 85% termasuk dalam kategori cukup karna 80% - 100% = Sangat Baik

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan/PAP (Ade Ruslana, 2007:6)

Batang Anai, 8 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati, S.pd

Yelmi Susanti

Lampiran 29

Skenario Cerita

PERLAWANAN TERHADAP PARA PENJAJAH DI DESA TELUK HILIR

Tema

Perjuangan

Tokoh dan Karakter

Suseno (Pemimpin desa yang bijaksana, banyak akal, dan gesit / protagonis)
 Atinah (Istri Suseno, sabar dan selalu mematuhi suaminya / protagonis)
 Ajimin (Saudara Suseno yang selalu membantu pemberontakan / protagonis)
 Brata (Teman seperjuangan Suseno dan Ajimin, pekerja keras / protagonis)
 Dirck (Jendral Belanda yang ingin memusnahkan desa Teluk Hilir / antagonis)
 Henrick (Wakil dari Jendral Dirck yang bertanggungjawab dan patuh / antagonis)

Latar

Tempat : Desa Teluk Hilir

Waktu : Pagi, siang dan malam hari

Sosial : Desa Teluk Hilir sudah lama menjadi daerah jajahan Belanda namun akhir-akhir ini beredar desas desus bahwa desa tersebut akan dimusnahkan untuk dibangun sebuah markas militer penjajah.

Sinopsis

Warga desa hidup serba kekurangan karena mereka sedang dijajah oleh Belanda. Mereka dipaksa untuk menanam tanaman yang dibutuhkan untuk perang seperti jarak. Bagi para penduduk yang berani menentang akan langsung dijatuhi hukuman mati. Meskipun terlihat tunduk namun para pemuda sedang membuat rencana pemberontakan terhadap Belanda yang ternyata bertepatan dengan rencana Belanda untuk memusnahkan kampung itu.

Teks drama

Babak 1

Pagi hari di sekitar kebun jarak.

Henrick : Cepat kerjanya, nanti ada jendral datang untuk melihat kerja kalian. Yang malas akan langsung masuk sel dan tidak akan dibebaskan!

Para petani : Baik Tuan.

Seseorang datang dari kejauhan dengan memakai seragam lengkap dan tentara pengawal.

Henrick : Jendral Dirck... (lari tergopoh-gopoh)

Dirck : Subur sekali tanah ini.

Henrick : Lapor Jendral, semua tanaman sudah siap dipanen.

Dirck : Kerjamu bagus.

Henrick : Jendral, saya dengar pasukan di wilayah utara semakin terdesak, apakah benar.

Dirck : Ya itu benar, tapi semalam bala bantuan dari pusat sudah datang dan akhirnya kita menang. Tapi, kita butuh tempat yang aman dan luas sebagai markas militer dan mendirikan benteng agar pertahanan kita tidak mudah dibobol.

Henrick : Kira-kira dimana akan didirikan markas itu?

Dirck : Ada beberapa tempat tapi aku memilih desa ini?

Henrick : Bukankah desa ini sangat membantu untuk memenuhi kebutuhan perang.

Dirck : Ya, tapi kita harus punya markas yang kuat dan lokasi desa ini sangat ideal. Susun rencana untuk membakar seluruh desa saat semua penduduk lengah.

Henrick : Siap Jendral.

Dari semak-semak, seorang petani jarak mengamati pembicaraan mereka dan berlalu pergi setelah semuanya selesai.

Babak 2

Malam hari di rumah Suseno.

Brata : Musnah semua rencana kita, kita kalah cepat.

Ajimin : Ada apa? Mereka minta upeti lagi?

Brata : Kali ini masalahnya lebih genting. Mereka akan membangun markas baru disini dan semua kampung akan dibakar.

Suseno : Mereka sangat keterlambatan dan keji. Semua telah kita berikan bahkan makanan kita kekurangan. Kapan mereka melaksanakan rencana itu.

Brata : Sekitar beberapa hari mendatang saat pasukan Belanda masuk wilayah ini.

Ajimin : Kita harus bergerak cepat untuk mengungsikan para warga tanpa mereka ketahui.

Suseno : Kita pindahkan orang tua renta, perempuan, dan anak-anak ke sisi hutan. Dan para pemuda harus turun untuk melakukan perjuangan.

Ajimin : Apa tidak terlalu gegabah?

Suseno : Tidak! Apa artinya persiapan kita selama ini jika akhirnya kita harus menyerah kalah begini.

Atinah : Kang, mereka bersenjata dan kita tidak, bagaimana kita bisa menang.

Brata : Kita sudah memiliki cadangan senjata di tempat yang mereka tidak tau kan?

Ajimin : Ya, semua warga desa harus tau dan rencanakan dengan matang.

Lampiran : 30**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SiklusII pertemuan I****Satuan Pendidikan : SD****Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)****Kelas/Semester : V/I****Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 kali Pertemuan)****I. Standar Kompetensi**

Memahami pentingnya keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

II. Kompetensi Dasar

Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

III. Indikator

- a. Menyebutkan Wilayah yang ada di Negara Kesatuan Republik Indonesia
- b. Menyebutkan batas-batas wilayah Negara Indonesia
- c. Menjelaskan cara mempertahankan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
- d. Membuat kliping dengan tema pulau yang batas Negara Indonesia

IV. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan Tanya jawab siswa mampu menyebutkan wilayah yang ada di Indonesia dengan benar
- b. Dengan diskusi siswa dapat menyebutkan batas-batas wilayah Negara Indonesia dengan benar

c. Dengan bermain peran siswa dapat mempratekan cara mempertahankan keutuhan Negara Indonesia dengan benar

d. Siswa dapat membuat klipng dengan tema pulau yang pembatas di wilayah Negara Indonesia dengan benar

V. Uraian Materi (Terlampir)

Wilayah – wilayah yang pembatas Negara indonesia

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran membangkitkan schemata siswa dengan bercerita tentang sebuah peristiwa yang pernah dialami oleh guru.

2. Kegiatan inti

a. Tahap persiapan

(Eksplorasi)

- Persiapan untuk bermain

1) Guru menyampaikan materi yang digunakan untuk bermain peran, memperkenalkan metode-metode bermain peran kepada siswa dan

2) Menentukan permasalahan yang urgen yaitu permasalahan tentang peranannya dalam menjaga keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia sehingga siswa teransang untuk berusaha memecahkan masalah itu.

(Elaborasi)

- Memilih pemain
 - 1) Guru mempertimbangkan kesediaan siswa yang sukarela untuk berperan,
 - 2) memilih pemain yang dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan,jika tidak cocok sesuai peran yang dibutuhkan maka guru dapat menunjuk langsung siswa yang sesuai peran yang dibutuhkan.dan siswa tidak boleh memerankan dua peran sekaligus.
- Mempersiapkan penonton
 - 1) Siswa yang tidak ikut sebagai pemain harus menjadi penonton yang aktif. Dan guru dapat menyiapkan tempat untuk bermain peran.
 - 2) Disamping mendengar dan melihat, penonton juga harus bisa memberikan kritik dan saran terhadap apa yang sudah diperankan pemain.
- Persiapan para pemain
 - 1) Memberikan kesempatan kepada pemain untuk membaca teks sesuai perannya masing-masing,dan guru dapat mengetahui siswa dapat lancar memainkan peran yang dibawakanya, sehingga mereka paham dan menguasai peran mereka masing-masing.

2) Tahap pelaksanaan

- 1) Guru mengupayakan agar para pemain bermain peran dengan singkat
- 2) Para pemain yang telah ditunjuk melaksanakan bermain peran dengan spontanitas
- 3) Jika terjadi kesalahan dalam bermain peran guru berusaha membantu

4) Tindak lanjut

- 1) Setelah bermain peran selesai para siswa berdiskusi dalam bentuk kelompok tentang materi bermain peran yang sudah dilaksanakan
- 2) Melakukan bermain peran kembali

(Konfirmasi)

3. Kegiatan akhir

- 1) Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang pelajaran yang tidak dimengerti
- 2) Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran dan kegiatan yang telah dipelajari
- 3) Tindak lanjut berupa tugas tentang mencari masing-masing 3 contoh perilaku masyarakat yang dapat merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia dan 3 contoh perilaku masyarakat yang harus dihindari siswa agar tidak merusak keutuhan kesatuan Negara Republik Indonesia

VII. Metode

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Penugasan
- d. Bermain peran

VIII. Sumber dan Media

Sumber : Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan 2006

Buku paket PKn SD kelas V yang relevan

Media : Skenario cerita, Gambar Peta, Gambar Wilayah Batas Negara
Indonesia

IX. Penilaian

a. Kognitif

Prosedur penialaian : pasca proses

Jenis penilaian : tes

Bentuk penilaian : tertulis

Alat/instrument penilaian : lembaran penilaian

b. Efektif

Prosedur penialaian : dalam proses

Jenis penilaian : non tes

Bentuk penilaian : pengamatan/observasi

Alat/instrument penilaian: format observasi

c. Psikomotor

Prosedur penialaian : dalam proses

Jenis penilaian : non tes

Bentuk penilaian : pengamatan/observasi

Alat/instrument penilaian: format observasi

Batang Anai 15 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran 31

Uraian Materi siklus II

Letak geografis dan astronomis negara Indonesia

Secara geografis, Indonesia terletak di antara dua benua. Benua Asia dan Benua Australia. Indonesia pun berada di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Batas-batas astronomi Indonesia terletak pada 6° Lintang Utara (LU) – 11° Lintang Selatan (LS) dan 95° Bujur Timur (BT) – 141° BT. Indonesia dikelilingi oleh Laut Cina Selatan, Laut Sulawesi, Laut Pasifik di bagian utara, dan Laut India di bagian selatan dan barat.

Batas-batas wilayah laut Indonesia

Berdasarkan Konvensi Hukum Laut PBB (UNCLOS, 1982), Deklarasi Djuanda akhirnya diterima dan ditetapkan. Saat ini batas-batas wilayah laut Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Batas Laut Teritorial

Batas laut teritorial adalah batas wilayah laut sejauh 12 mil diukur dari garis pantai paling luar Indonesia. Jika berbatasan dengan negara tetangga, batas laut teritorial ditetapkan menurut perjanjian dengan negara yang bersangkutan. Batas laut teritorial inilah batas wilayah negara sebenarnya.

2. Batas Landas Kontinen

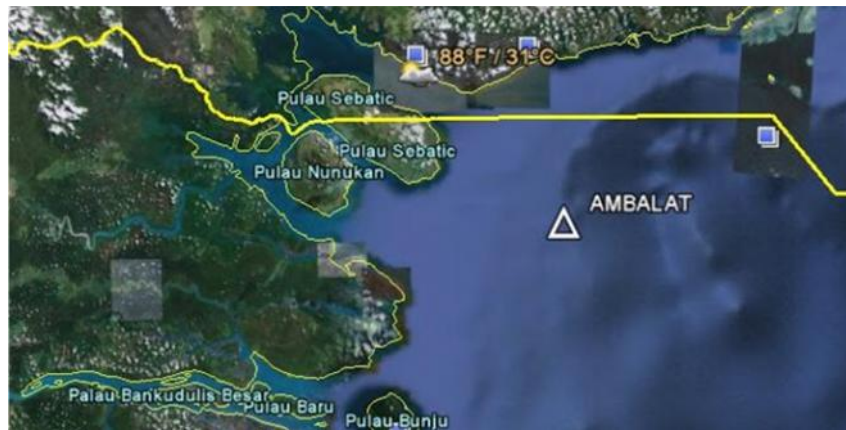
Batas landas kontinen adalah batas wilayah dasar laut yang di dalamnya tidak lebih dari 200 m dan jauhnya tidak lebih dari 200 mil.

3. Batas Zona Ekonomi Eksklusif atau Zone Economy Exclusive (ZEE)

ZEE adalah batas wilayah laut dilihat dari segi ekonomi. Batas ZEE Indonesia sejauh 200 mil diukur dari garis pantai ke arah laut bebas.



PULAU AMBALAT KALIMANTAN -MALAYSIA



BATAS INDONESIA -SINGAPURA



Lampiran32**Soal Evaluasi (Penilaian Kognitif) Siklus II pertemuan I**

Petunjuk : Jawaban pertanyaan berikut ini pada lembar jawaban dengan benar ?

1. Sebutkan 3 wilayah yang ada Indonesia?
2. Sebutkan 3 tindakan menjaga wilayah pembatas indonesia?
3. Sebutkan 3 tindakan menunjukkan penghargaan kita terhadap para pahlawan?
4. Apa tindakan yang kamu lakukan menjaga keutuhan Negara indonesia?
5. Jelaskan cara menjaga perbedaan-perbedaan antar wilayah indonesia ?

Lampiran 33

Kunci Jawaban

1. Daratan , Lautan , dan Udara
2. Mendirikan pos- pos ronda di setiap batas Indonesia, Meletakkan kapal- kapal pada setiap pembatas di lautan,Memperkenalkan pulau-pulau yang pembatas yang menjadi wilayah Indonesia kepada dunia.
3. Memperingati hari- hari bersejarah para pahlawan, pergi ke makam para pahlawan, diperingati setiap upacara bendera
4. Mencintai produk- produk buatan Indonesia, memperkenalkan pakaian batik buatan Indonesia, Tidak boleh saling mengejek antar suku di Indonesia
5. Saling hormat- menghormati antar perbedaan suku budaya

Lampiran 34

Tabel 3: Pengorganisasian kelompok siswa siklus II pertemuan I

NAMA KELOMPOK	NAMA SISWA
Apel	1 Fadil (F) 2 Muhammad Nabil (MN) 3 Wais Alkharani (WA) 4 Rechi Dwi Alianti (RDA) 5 Rosa Agustin (SA) 6 Ela Sentia (ES)
Jeruk	1 Ilham Hardiansah (IH) 2 M Dodi Perdana T (MDPT) 3 Enjelia Putri (EP) 4 Irma Agusrani (IA) 5 Nayla Ivana (NI) 6 Nurahmah (N)
Mangga	1 Muzaki Fasih (MF) 2 Fadli Wahyudi (FW) 3 Rika Maidina (RM) 4 Vivi Yunia Sari (VYS) 5 Yanti Saafina Dewi (YFD) 6 Anita Astuti (AS)
Durian	1 Ali Nasra Budi Hartono (ANBH) 2 Marlina Yuliani (MY) 3 Putri Arianis (PA) 4 Widya (W) 5 Sri Mega Silvia (SMS) 6 Wahyudi (W) 7 Marlina Yuliani (MY)

Lampiran 35

Tabel : Hasil Penilaian Aspek Kognitif (Evaluasi Individu) Siklus II pertemuan I

No	Nama	Nilai Siswa	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Marlina Y	75	75	√	
2	Wahyudi	78	75	√	
3	Wais A	75	75	√	
4	Hemalia F	75	75	√	
5	Ilham H	95	75	√	
6	Vivi YS	75	75	√	
7	Ali NB	75	75	√	
8	Fadil	76	75	√	
9	Yanti SF	75	75	√	
10	Anita	75	75	√	
11	Enjelia	90	75	√	
12	Ela S	80	75	√	
13	Irma AR	80	75	√	
14	Muhamad N	75	75	√	
15	Nayla I	75	75	√	
16	Nurahmah	80	75	√	
17	Putri A	80	75	√	
18	Muzaki F	80	75	√	
19	Rehcy DA	75	75	√	
20	Rossa A	75	75	√	
21	Rika M	96	75	√	
22	Sri Mega S	90	75	√	
23	Widya	80	75	√	
24	M Dodi P	75	75	√	
25	Fadli W	80	75	√	
	Jumlah	1985		25	
	Rata-rata	79			
	Persentase Ketuntasan	$= \frac{79}{25} \times 100\%$ $= 316\%$			
		Kategori			Sangat baik

Lampiran 36

Hasil Penilaian Aspek Afektif Siswa dalam pembelajaran

Siklus II pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jmlh	Nilai	KET	
		Membantu teman				Menghargai teman				Tidak membantu teman							
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)	SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)	SB (4)	B (3)	C (2)	D (1)				
1	M Y		√				√				√			9	75	T	
2	W		√				√			√				10	83	T	
3	W A		√				√				√			9	75	T	
4	H F		√				√				√			9	75	T	
5	I H	√				√				√				12	100	T	
6	V YS		√				√				√			9	75	T	
7	ANB		√				√				√			9	75	T	
8	F	√					√				√			10	83	T	
9	Y SF		√			√					√			10	83	T	
10	AS		√				√			√				10	83	T	
11	EP		√			√				√				11	91	T	
12	E S		√				√			√				11	91	T	
13	I AR		√				√				√			9	75	T	
14	M N		√				√				√			9	75	T	
15	N I		√				√				√			9	75	T	
16	N		√				√				√			9	75	T	
17	P A	√					√			√				11	91	T	
18	M F	√					√			√				11	91	T	
19	R DA		√				√				√			9	75	T	
20	R A		√				√				√			9	75	T	
21	R M	√					√				√			10	83	T	
22	S MS		√				√				√			9	75	T	
23	W	√					√				√			10	83	T	
24	MDP		√				√					√		8	66	T T	
																T=24	
25	F W		√				√				√			9	75	T T= 1	
Jumlah															2003		
Rata-Rata															80		
65																	
% ketuntasan = $\frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$																	
4%																	
Kategori																	
Sangat baik																	

Deskriptor Afektif

1. Membantu teman :

4. sangat suka bekerja sama dengan teman

3. suka bekerja sama dengan sama

2. kurang bekerja sama dengan sama

- 1.tidak bekerja sama dengan sama
- 2.Menghargai teman
 - 4.sangat suka menghargai teman
 - 3.suka menghargai teman
- 2.kurang menghargai teman
 - 1.tidak menghargai teman
- 1.Tidak menghargai teman
 - 4.sangat suka tidak menghargai teman
 - 3.suka tidak menghargai teman
 - 2.kurang menghargai teman
- 1.tidak menghargai teman

Skor maksimal = 12

Kriteria taraf keberhasilan:

85 %	-	100 %	= sangat baik
70 %	-	84 %	= baik
55 %	-	69 %	= cukup
0 %	-	54 %	= kurang

Batang Anai, 15 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran 37

Tabel : Hasil Penilaian Psikomotor Siswa (membuat kliping dalam kelompok)

Siklus II pertemuan I

No	Nama Klpk	Aspek yang diamati									Jumlah skor	Nilai Ahir	KET
		Ketepatan memilih berita/wacana tentang NKRI			Kerapian kliping			Kesesuaian antara gambar dengan topic tentang NKRI					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
		K	C	B	K	C	B	K	C	B			
1	Apel			√		√				√	8	88	T
2	Jeruk		√			√				√	7	77	T
3	Mangga			√			√			√	9	99	T
4	Durian		√				√			√	8	88	T
Jumlah												352	T=25
Rata-rata												88	TT
% ketuntasan siswa = $\frac{25}{25} \times 100 = 100\%$ Kategori													24% Kurang

Keterangan

1. Ketepatan memilih berita/wacana tentang Negara NKRI

- 1) Tidak tepat
- 2) Kurang tepat
- 3) Tepat

2. Kerapian kliping

- 1) Tidak rapi
- 2) Kurang rapi
- 3) Rapi

3. Kesesuaian antara gambar dengan topik tentang Negara NKRI

- 1) Tidak sesuai
- 2) Kurang sesuai
- 3) Sesuai

Total Skor Maksimal = 9

Kriteria taraf keberhasilan:

85 %	-	100 %	= sangat baik
70 %	-	84 %	= baik
55 %	-	69 %	= cukup
0 %	-	54 %	= kurang

Batang anai, 15 Oktober 2015

Peneliti**Obsever****Yelmi Susanti****Nurhayati, S.Pd**

Lampiran 38

Tabel : Hasil Penilaian Spikomotor Siswa (membuat klipng dalam kelompok) siklus II pertemuan I

No	Nama	Nilai Siswa	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Marlina Y	88	75	√	
2	Wahyudi	88	75	√	
3	Wais A	88	75	√	
4	Hemalia F	88	75	√	
5	Ilham H	77	75	√	
6	Vivi YS	99	75	√	
7	Ali NB	88	75	√	
8	Fadil	88	75	√	
9	Yanti SF	99	75	√	
10	Anita	99	75	√	
11	Enjelia	77	75	√	
12	Ela S	88	75	√	
13	Irma AR	77	75	√	
14	Muhamad N	88	75	√	
15	Nayla I	77	75	√	
16	Nurahmah	77	75	√	
17	Putri A	88	75	√	
18	Muzaki F	99	75	√	
19	Rehcy DA	88	75	√	
20	Rossa A	88	75	√	
21	Rika M	99	75	√	
22	Sri Mega S	88	75	√	
23	Widya	88	75	√	
24	M Dodi P	77	75	√	
25	Fadli W	99	75	√	
	Jumlah	2112		25	
	Rata-rata	84			-
	Persentase Ketuntasan	$= \frac{1}{25} \times 100\%$ $= \frac{25}{25} \times 100\%$ $= 100\%$			- Sangat baik

Lampiran 39

Tabel : Hasil nilai siswa dari ketiga aspek siklus II pertemuan I

No	Nama Siswa	Nilai			Jumlah	Rata-Rata	T	TT
		Kognitif	Afektif	Psikomotor				
1.	Marlina Y	75	75	88	238	79	√	
2.	Wahyudi	78	83	88	249	83	√	
3.	Wais A	75	75	88	238	79	√	
4.	Hemalia F	75	75	88	238	79	√	
5.	Ilham H	95	100	77	272	90	√	
6.	Vivi YS	75	75	99	249	83	√	
7.	Ali NB	75	75	88	238	79	√	
8.	Fadil	76	83	88	247	82	√	
9.	Yanti SF	75	83	99	257	85	√	
10.	Anita	75	83	99	257	85	√	
11.	Enjelia	90	91	77	258	86	√	
12.	Ela S	80	91	88	259	86	√	
13.	Irma AR	80	75	77	232	77	√	
14.	Muhad N	75	75	88	238	79	√	
15.	Nayla I	75	75	77	238	79	√	
16.	Nurahmah	80	75	77	232	77	√	
17.	Putri A	80	91	88	259	86	√	
18.	Muzaki F	80	91	99	270	90	√	
19.	Rehcy DA	75	75	88	238	79	√	
20.	Rossa A	75	75	88	238	79	√	
21.	Rika M	96	83	99	278	92	√	
22.	Sri MS	90	75	88	253	84	√	
23.	Widya	80	83	88	251	83	√	
24.	M Dodi P	75	66	77	218	72		√
25.	Fadli W	80	75	99	254	84	√	
Jumlah		1985	2003	2112	6199	2057		
Rata – Rata		79	80	84	247	82		

Lampiran 40

Hasil Penilaian Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus II

No	Karakteristik	Descriptor	Descriptor yang muncul		Kualifikasi			
					SB	B	C	K
					4	3	2	1
			Ya	Tidak				
1	Kejelasan perumusan tujuan dan proses pembelajaran	a. Merumusan tujuan pembelajaran jelas b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran ganda c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A=Audience, B=Behavior, C=Condition, D=Degree) d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar	√ √ √ √		√			
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa	√ √		√			

		c. Pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan yang tersedia	√					
		d. Pemilihan materi ajar sesuai dengan bahan yang akan diajarkan	√					
3	Pengorganisasi an materi ajar	a. Cakupan materi luas	√		√			
		b. Materi sistematis	√					
		c. Sesuai dengan alokasi waktu	√					
		d. Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir di bidangnya)	√					
4	Pemilihan sumber materi pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			√		
		b. Sesuai dengan materi ajar	√					
		c. Sesuai dengan karakteristik siswa	√					
		d. Sesuai dengan lingkungan		√				
5	Kejelasan proses pembelajaran	a. Langkah-langkah pembelajaran berurutan (awal,inti,akhir)	√		√			
		b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	√					
		c. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan langkah bermain peran	√					
		d. Langkah-langkah pembelajaran jelas dan rinci	√					
6	Teknik pembelajaran	a. Sesuia dengan tujuan pembelajaran	√		√			
		b. Sesuai dengan	√					

		karakteristik siswa						
		c. Sesuai dengan lingkungan sekolah	√					
		d. Sesuai dengan lingkungan siswa	√					
7	Kelengkapan instrument	a. Soal lengkap dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		√			
		b. Soal sesuai dengan tujuan	√					
		c. Soal disertai kunci jawaban	√					
		d. Kunci jawaban sesuai dengan soal						
		Jumlah						

Keterangan:

SB : Sangat Baik. Nilai (4) apabila keempat descriptor tampak

B : Baik. Nilai (3) apabila hanya tiga descriptor tampak

C : Cukup. Nilai (2) apabila hanya dua descriptor tampak

K : Kurang. Nilai (1) apabila hanya satu descriptor tampak

Total skor maksimal = 28

Penentuan skor = Persentase = $\frac{27}{28} \times 100\% = 96\% = \text{Sangat Baik}$

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh persentase 89% termasuk dalam kategori baik menurut Aderuslana 80% - 100% = Sangat Baik
(Aderuslana , 2007)

Kriteria taraf keberhasilan:

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan/PAP (Ade Ruslana,2007:6)

Lampiran41

Lembar Penilaian Pengamatan Peningkatan Hasil belajar siswa dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PendidikanKewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. (Aspek Guru)

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang muncul		Kualifikasi			
					S B	B	C	K
			Ya	Tdk	4	3	2	1
a.Tahap persiapan	1. Persiapan untuk bermain	a. Menyampaikan materi bermain peran	√		√		√	
		b. Menjelaskan langkah-langkah bermain peran	√					
		c. Memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda	√					
		d. Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi						
	2. Memilih Pemain	a. Guru memilih pemain secara sukarela	√		√			
		b. Pilih Pemain dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan	√					
		c. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa	√					
		d. Pilih pemain yang	√					

		tidak memerankan dua peran sekaligus						
	3.Mempersiapkan Penonton	a. Menyampaikan tujuan bermain peran b. Menyeting tempat duduk penonton c. Mempersiapkan keadaan tempat bermain peran d. Guru mengarahkan siswa memberi saran dan kritik kepada pemain.	√ √ √ √		√			
	4.Persiapkan Para Pemain	a. Guru membiarkan siswa mempersiapkan diri b. Guru mengarahkan siswa membaca teks yang di perankan c. Guru memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya d. Mempersiapkan tempat dengan baik	√ √ √ √		√			
b. Tahap Pelaksanaan/ Penyajian	1.Upayakan agar singkat bagi pemula lima menit,dan bermain sampai habis jangan	a. Mengarahkan siswa untuk bermain sampai tuntas b. Menunjuk pemain yang secara spontanitas c. Guru memberi instruksi khusus	√ √ √			√		

	diinteruksi	kepada peserta bermain peran d. Bermain peran harus berhenti pada titik penting		√				
	2. Biarkan spontanitas menjadi kunci	a. Guru memotivasi siswa untuk berperan secara spontan b. Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan c. Guru membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik d. Para aktor melakukan perannya	√		√			
	3. Jangan menilai acting siswa, bahasa nya dan yang lainnya	a. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan b. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran c. Guru menilai keefektifitas dan keberhasilan bermain peran d. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan	√		√			
	4. Terjadi kesalahan dalam bermain	a. Guru membimbing dengan pertanyaan b. Guru mencari orang lain untuk	√		√			

		menggantikan peran itu					
		c. Guru mengarahkan siswa untuk bisa memperbaiki perannya	√				
		d. Guru menghentikan dan melangkah ketindak lanjut	√				
c. Tidak Lanjut	1. Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan	a. Melakukan Tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan	√		√		
		b. Guru memberikan pesan moral dari peran yang telah dilakukan	√				
		c. Membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran	√				
		d. Memberikan evaluasi kepada peserta didik tentang materi yang baru diajarkan	√				
	2. Melakukan bermain peran kembali	a. Guru membimbing siswa untuk memperbaiki dalam bermain peran	√		√		
		b. Melakukan latihan bermain peran	√				
		c. Membimbing siswa untuk bisa betoleransi dan bekerjasama	√				
		d. Memberikan reward bagi yang memainkan peran terbaik	√				

Keterangan:

SB: Sangat Baik (4) Jika Keempat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

B: Baik (3) Jika Tiga dari empat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

C: Cukup (2) Jika dua dari empat Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

K: Kurang (1) Jika salah satu Deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran dilakukan

Total skor maksimal = 40

Persentase = $\frac{39}{40} \times 100\% = 97\%$

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh persentase 87% termasuk dalam kategori Cukup karena menurut Aderuslana 80% - 100 % = Sangat baik

Kriteria taraf keberhasilan:

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan(PAP) (Ade Ruslana 2007:6)

Batang Anai, 15 Oktober 2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Lampiran: 42

Hasil Pengamatan Penilaian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain Peran di

Kelas V SDN 23 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

(Aspek Siswa)

Lembar pengamatan Model Pembelajaran bermain peran siswa

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul		Kualifikasi			
					SB	B	C	K
			Ya	Tdk	4	3	2	1
a. Tahap Persiapan	1.Persiapan untuk bermain	a. Siswa menerima materi bermain peran	√					
		b. Siswa mendengarkan langkah-langkah bermain peran	√					
		c. Siswa memilih permasalahan yang memiliki pandangan-pandangan yang berbeda	√		√			
		d. Mengarahkan siswa pada situasi masalah yang dihadapi	√					
	2.Memilih Pemain	a. Siswa dipilih secara sukarela	√					
		b. Siswa dapat mengendalikan peran yang akan dibawakan	√					
		c. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa	√		√			
		d. Pilih pemain yang tidak memerankan dua peran sekaligus	√					
	3.Mempersiapkan penonton	a. Menyampaikan tujuan bermain peran	√					
		b. Menyeting tempat duduk penonton	√		√			

		c. Mempersiapkan keadaan tempat bermain peran d. Siswa megarahkan bagaimana harus berperilaku	√ √					
	4. Persiapan Para Pemain	a. Siswa mempersiapkan diri b. Siswa mengetahui betul apa yang akan dilakukannya c. .siswa memastikan pemain sudah lancar memainkan perannya d. Mempersiapkan tempat dengan baik	√ √ √ √		√			
b. Tahap Pelaksanaan/ Penyajian	1.Siswa mengatur waktu bermain peran	a. siswa menerima arahan untuk bermain sampai tuntas b. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran c. Siswa menerima instruksi khusus bermain peran d. .Bermain peran harus berhenti pada titik penting	√ √ √ √		√			
	2. Biarkan Spontanitas menjadi Kunci	a. Siswa menerima motivasi dari guru untuk berperan secara spontan b. Siswa melakukan peran-peran yang akan dimainkan c. Siswa membimbing siswa untuk berkreasi dan berakting dengan baik d. Para aktor melakukan perannya	√ √ √ √		√			
	3.Jangan menilai acting siswa, bahasa dan yang lainnya	a. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan b. Siswa mendengarkan guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran c. Siswa menerima penilaian keefektifitas dan keberhasilan bermain peran	√ √ √		√			

		d. d.siswa membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan	√					
	4.Terjadi kesalahan dalam bermain peran	a. Siswa dibimbing guru bertanya jawab b. Siswa menerima peran yang digantikan c. .siswa menerima arahan guru untuk bisa memperbaiki perannya d. siswa menghentikan peran dan melangkah ketindak lanjut	√ √ √	√		√		
c.Tahap Tindak Lanjut	1.Melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang telah dilakukan	a. Melakukan Tanya jawab kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran yang telah dilakukan b. Siswa menerima pesan moral dari peran yang telah dilakukan c. Siswa menyimpulkan pelajaran d. Siswa mengerjakan evaluasi	√ √ √ √		√			
	2.Melakukan bermain peran kembali	a. siswa dibimbing guru untuk memperbaiki dalam bermain peran b. Melakukan latihan bermain peran c. Siswa betoleransi dan bekerjasama d. Siswa menerima reward bagi yang memainkan peran terbaik	√ √ √ √		√			

Keterangan:

SB : Sangat Baik. Nilai (4) apabila keempat descriptor tampak

B : Baik. Nilai (3) apabila hanya tiga descriptor tampak

C : Cukup. Nilai (2) apabila hanya dua descriptor tampak

K : Kurang. Nilai (1) apabila hanya satu descriptor tampak

Total skor maksimal = 40

Penentuan skor = Persentase = $\frac{39}{40} \times 100\% = 97$ Sangat Baik

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh 97% termasuk dalam kategori cukup karna 80% - 100% = Sangat Baik

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan/PAP (Ade Ruslana, 2007:6)

Batang Anai, 15 Oktober2015

Obsever

Peneliti

Nurhayati

Yelmi Susanti

Total skor maksimal = 40

Penentuan skor = Persentase = $\frac{39}{40} \times 100\% = 97$ Sangat Baik

Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh 97% termasuk dalam kategori cukup karna 80% - 100% = Sangat Baik

80% -100% = sangat baik

70% -79% = baik

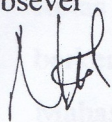
60% -69% = cukup

45% -59% = kurang

Dikembangkan dari asesmen dalam pembelajaran SD: Penilaian Acuan Patokan/PAP (Ade Ruslana, 2007:6)

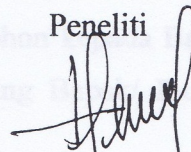
Batang Anai, 15 Oktober 2015

Obsever



Nurhayati

Peneliti



Yelmi Susanti

Nama : YELMI SUSANTI

NIM/TM : 11083162011

Jurusan : PGSD / 3-1

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Model Pembelajaran Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Mengetahui

Dekan FIP UNP

Penyantu Dekan I

Drs. Nofia Adi, M.Pd

NIP. 1963206 198602 2001

Drs. Nofia Adi, M.Pd

NIP. 1963206 198602 2001

Nomor : 1706/UN35.1.4.7/PG/2015

Padang, 13 Agustus 2015

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Izin Melaksanakan
Observasi dan Penelitian**

Kepada: Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 23 Batang Anai
Padang Pariaman
Di

Padang Pariaman

Dengan hormat, dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mahasiswa Jurusan PGSD FIP UNP, kami mohon kepada Bapak / Ibu berkenan memberi izin melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak/ Ibu pimpin. Mahasiswa tersebut adalah :

Nama	: YELMI SUSANTI
NIM / TM	: 1108316/2011
Jurusan	: PGSD / S-1
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

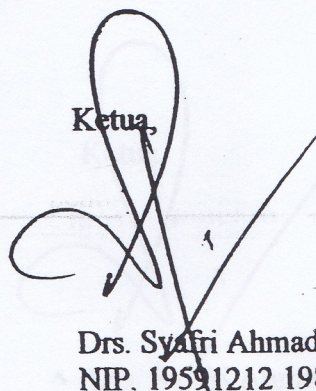
Mengetahui:

**P.A.n. Dekan FIP UNP
Pembantu Dekan I,**



Dr. Nelfia Adi, M.Pd
NIP. 19630206 198602 2001

Ketua,



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd.
NIP. 19591212 198710 1001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jln. Prof. Dr. HAMKA Kampus UNP Air Tawar Padang, Telp. (0751) 7058694



Nomor : 1706/UN35.1.4.7/PG/2015

Padang, 13 Agustus 2015

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Izin Melaksanakan
Observasi dan Penelitian**

Kepada: Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 23 Batang Anai
Padang Pariaman
Di

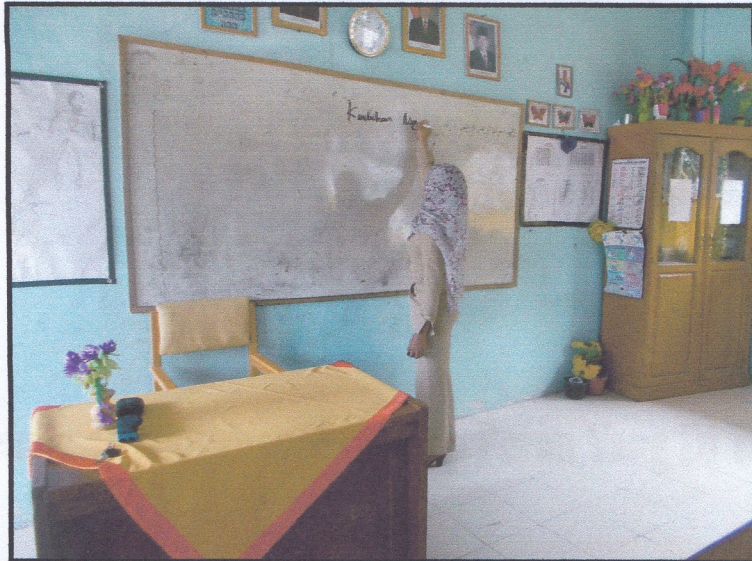
Padang Pariaman

Dengan hormat, dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mahasiswa Jurusan PGSD FIP UNP, kami mohon kepada Bapak / Ibu berkenan memberi izin melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak/ Ibu pimpin. Mahasiswa tersebut adalah :

Nama	: YELMI SUSANTI
NIM / TM	: 1108316/2011
Jurusan	: PGSD / S-1
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Penggunaan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 23 Batang Anai Padang Pariaman

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Guru Membuka Pelajaran



Guru Menjelaskan Tentang Bermain Peran



Siswa Memainkan Peran nya Di Kelas

DOKUMENTASI PENELITIAN



Siswa Memberi Tanggapan Terhadap Peran Yang Di Tampilkan



Guru Membimbing Siswa Mengerjakan Tugas



Siswa Berdiskusi Mengerjakan Tugas Kelompok

