PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 06 BALAI BADAK KECAMATAN AMPEK NAGARI KABUPATEN AGAM

SKRIPSI

Oleh :

AMMA ZETRIANE TINUR
NIM : 52560

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam**

Nama : **Amma Zetriane Tinur**

NIM : **52560**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Januari 2013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dra. Reinita, M.Pd	**Dra. Sri Amerta**
NIP. 19630604 198803 2002	**NIP.19540924 197803 2 002**

Mengetahui:
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

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

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam**

Nama : **Amma Zetriane Tinur**

NIM : **52560**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Ilmu Pendidkan**

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

	Nama		Tanda Tangan
1.	Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd	1.....
2.	Sekretaris	: Dra. Sri Amerta	2.....
3.	Anggota	: Dra. Asnidar A	3.....
4.	Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	4.....
5.	Anggota	: Dra. Dernawati	5.....

بسم الله الرحمن الرحيم

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

Maka apabila kamu telah menyelesaikan suatu urusan

Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain

Dan kepada Tuhanmulah kamu berharap

(Q.S Al-Insyirah : 6 – 8)

Ya Allah....

Aku bersujud dihadapan-Mu

Hari ini terwujud sudah harapanku

Satu cita sudah kuraih

Namun perjalananku masih panjang

Langkah baru dimulai

Menapaki jalan cita di depan mata

Bahagialah orang-orang yang penuh kasih sayang

Karena dengan kasih sayang itulah kita lahir

Dan dengan kasih itu juga kita dibesarkan

Maka peliharalah kasih sayang yang kita miliki

Buat orang yang terkasih dalam hidup ku

Ayahnda (Abdul Mukti Rubama) dan ibu nda tercinta (Nurjasmi)

Yang selalu memberikan dorongan moril dan

Spritual yang selalu mendo'akan ku

Buat Suamiku dan ananda tercinta yang selalu memberikan

Semangat dan mendo'akan ku

Serta kakakku, adikku yang memberikan dukungan dan semangat

Buat teman-teman angkatan terima kasih atas bantuannya selama ini

By :

Amma Zetriane Tinur

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Januari 2013

Yang Menyatakan,

AMMA ZETRIANE TINUR
NIM. 52560

ABSTRAK

Amma Zetriane Tinur, 2013. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran PKn di kelas V SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PKn masih dilaksanakan secara konvensional, kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang tidak sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Oleh karena itu dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Balai Badak dengan materi pengaruh peran serta dalam organisasi di sekolah dengan metode bermain peran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam dengan jumlah siswa 17 orang, yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Rancangan ini meliputi, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan hasil tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I dengan rata-rata 80% termasuk katagori baik, siklus II rata-rata 94% dengan katagori sangat baik.Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dengan rata-rata 74% termasuk katagori baik, siklus II rata-rata 94% termasuk katagori sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dengan rata-rata 67% termasuk katagori cukup, siklus II rata-rata 94% termasuk katagori sangat baik.Hasil belajar siswa siklus I diperoleh rata-rata 70% termasuk katagori baik, siklus II mencapai rata-rata 85% termasuk katagori sangat baik. Berdasarkan hasil pengamatan terlihat peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Metode Bermain Peran di Kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam" Shalawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke alam yang berilmu pengetahuan dan penuh peradaban.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (FIP UNP).

Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, dan Ibu Masniladevi S.Pd,M.Pd selaku Ketua dan sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP .
2. Ibu Dra. Reinita, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Dra. Sri Amerta, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dra.Asnidar A, Bapak Zuardi M.Si dan Ibu Dernawati selaku dosen penguji I,penguji II, dan penguji III dalam penyusunan skripsi ini yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membaca, memberikan saran dan menguji skripsi penulis, sehingga penulis bisa dinyatakan lulus dan memperoleh gelar sarjana dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
5. Ibu Jusniwati S.Pd selaku Kepala sekolah serta majelis guru SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam, yang telah memberikan izin dan fasilitas serta kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Ayahanda Abdul Mukti Rubama dan ibunda Nurjasmi tercinta.Kuucapkan terimakasih,selama ini telah sabar didalam membesarkanku,mencurahkan segala perhatian dan kasih sayangnya yang tulus dan ikhlas tanpa batas. Selalu memberikan dorongan dan semangat serta doa yang dipanjatkan pada penulis. Semua ajaran yang telah diberikan akan selalu kuingat dalam setiap langkah perjalanan hidupku dan tidak akan pernah kulupakan.
7. Suamiku Mulyadi dan mertuaku Jusmaneli syair serta anak-anakku Fajri Hidayat, Irma Wahyuni dan Desi Zetri Mulyadi tercinta yang telah memberikan do'a dan semangat demi selesainya skripsi ini.
8. Mamaknda Rusdi yang telah memberikan do'a dan semangat demi selesainya skripsi ini.

9. Ibu Elia Em Anis selaku teman sejawat yang telah membantu peneliti selama melakukan penelitian tindakan kelas ini.
10. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PPKHB yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.

Penulis memanjatkan doa kepada Allah SWT, semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan dan ridha Allah SWT. Amin.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin yarabbal'alamin.

Padang, Januari 2013

Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK…… . i

KATA PENGANTAR ……. ii

DAFTAR ISI ……..... v

DAFTAR TABEL …… viii

DAFTAR BAGAN …… ix

DAFTAR LAMPIRAN …… x

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A.Latar Belakang Masalah..... 1

B.Rumusan Masalah..... 6

C.Tujuan Penelitian..... 7

D.Manfaat Penelitian..... 8

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI..... 9

A. KAJIAN TEORI..... . 9

1. Hasil Belajar..... 9

a. PengertianHasil Belajar..... 9

b. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....10

2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar..... 11

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....11

b. Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....13

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan..... 14

3. Metode..... 16

a. Pengertian Metode..... 16

b. Jenis Metode Pembelajaran yang diterapkan Dalam Pembelajaran PKn..... 17

4. Metode Bermain Peran..... 18

a. Pengertian Metoda Bermain Peran..... 18

b. Tujuan Metoda Bermain Peran.....19
c. Kelebihan Metode Bermain Peran..... 21
d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran..... 22
e. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn..... 27
B. KERANGKA TEORI..... 30

BAB III METODE PENELITIAN 34

A. Lokasi Penelitian.....34
1. Tempat Penelitian.....34
2. Subjek Penelitian.....34
3. Waktu / lama Penelitian 35
B. Rancangan penelitian 35
1. Pendekatan dan jenis penelitian 35
a. Pendekatan Penelitian 35
b. Jenis Penelitian 36
2. Alur Penelitian 37
3.Prosedur Penelitian 39
C.Data dan Sumber Data.....42
D.Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....43
E.Analisis Data.....45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN…….50

A. Hasil Penelitian 50
1. Hasil Penelitian Tindakan Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn Siklus I Pertemuan I.....50
a. Perencanaan siklus I pertemuan I.....50
b. Pelaksanaan siklus I pertemuan I 52
c. Pengamatan tindakan siklus I pertemuan I..... 59
d. Refleksi siklus I pertemuan I..... 68
2. Hasil Penelitian Tindakan Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn Siklus I Pertemuan II 71
a. Perencanaan siklus I pertemuan II..... 71

b. Pelaksanaan siklus I pertemuan II 72
c. Pengamatan tindakan siklus I pertemuan II 80
d. Refleksi siklus I pertemuan II 90
3. Hasil Penelitian Tindakan Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn Siklus II Pertemuan I……. 93
a. Perencanaan siklus II pertemuan I..... 93
b. Pelaksanaan siklus II pertemuan I 94
c. Pengamatan tindakan siklus II pertemuan I…….. 102
d. Refleksi siklus II pertemuan I 112
4. Hasil Penelitian Tindakan Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn Siklus II Pertemuan II 113
a. Perencanaan siklus II pertemuan II..... 113
b. Pelaksanaan siklus II pertemuan II 115
c. Pengamatan tindakan siklus II pertemuan II 122
d. Refleksi siklus II pertemuan II..... 133
B. Pembahasan……... 134
1. Pembahasan Siklus I ……..…….. 134
a. Perencanaan Pembelajaran pada siklus I …… 135
b. Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus I ……..….. 136
c. Hasil pembelajaran siklus I…….. 145
2. Pembahasan Siklus II …… 145
a. Perencanaan Pembelajaran pada siklus I I……...… 145
b. Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus II…….. 146
c. Hasil pembelajaran siklus II ……..…….. 148
BAB V SIMPULAN DAN SARAN …….. 149
A. Simpulan ……. 149
B. Saran…… 150
DAFTAR RUJUKAN ……..151
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Lampiran Halaman

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa kelas V semester I SDN 06 Balai Badak Sebelum Menggunakan metode Bermain Peran…….. 4

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus I Pertemuan I ……. 68

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus I Pertemuan II ……. 90

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus II Pertemuan I …… 112

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor Siklus II Pertemuan II …… 132

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka Teori …… 33
2. Bagan 3.1 Alur Penelitian …… 38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I 154

Lampiran 2 Lembar Hasil Kognitif Siklus I Pertemuan I 157

Lampiran 3 Lembar Hasil Afektif Siklus I Pertemuan I 158

Lampiran 4 Lembar Hasil Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I 160

Lampiran 5 Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan I 161

Lampiran 6 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I 162

Lampiran 7 Lembar Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I 163

Lampiran 8 Lembar Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan I 165

Lampiran 9 Lembar Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I 170

Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II 175

Lampiran 11 Lembar Hasil Kognitif Siklus I pertemuan II 178

Lampiran 12 Lembar Hasil Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II 179

Lampiran 13 Lembar Hasil Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II .. 181

Lampiran 14 Skenario Bermain Peran Siklus I Pertemuan II 182

Lampiran 15 Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II 184

Lampiran 16 Lembar Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II 185

Lampiran 17 Lembar Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan 187

Lampiran 18 Lembar Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Siswa Pada Siklus I Pertemuan II 192

Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I 197
Lampiran 20 Lembar Hasil Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan I 200
Lampiran 21 Lembar Hasil Aspek Afektif Siklus II Pertemuan I 201
Lampiran 22 Lembar Hasil AspekPsikomotor Siklus II Pertemuan I .. 203
Lampiran 23 Skenario Bermain Peran Siklus II Pertemuan I 204
Lampiran 24 Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I 206
Lampiran 25 Lembar Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus IIPertemuan I 207
Lampiran 26 Lembar Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Guru Siklus II Pertemuan I 209
Lampiran 27 Lembar Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Siswa Pada Siklus II Pertemuan I 214
Lampiran 28 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II 219
Lampiran 29 Lembar Hasil Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan II 222
Lampiran 30 Lembar Hasil Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II 223
Lampiran 31 Lembar Hasil Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan II .. 225
Lampiran 32 Skenario Bermain Peran Siklus II Pertemuan II 226
Lampiran 33 Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II 228
Lampiran 34 Lembar Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II 229
Lampiran 35 Lembar Hasil Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Guru Siklus II Pertemuan II 231
Lampiran 36 Lembar Pengamatan Penggunaan Metode Bermain Peran Dari Aspek Siswa Pada Siklus II Pertemuan II 236
Lampiran 37 Rekapitulasi Penilaian Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siklus I 241
Lampiran 38 Rekapitulasi Penilaian Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siklus II 242

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar, yang merupakan program pendidikan yang bertolak dari memusatkan perhatian pada konsep, nilai, moral, norma, dan perilaku sesuai Pancasila dan UUD 1945 serta hak dan kewajiban sebagai warga negara, selain itu juga merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2006:271) yang menjelaskan bahwa "Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945."

PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi di dalam PKn harus memuat semua aspek pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis. Hal ini ditegaskan oleh Depdiknas (2006:271), bahwa PKn memiliki tujuan agar siswa dapat:

> (1)Berpikir 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.

Menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja. Hal ini ditegaskan oleh Wina (2006:1) dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

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

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan

menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta prilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa ”metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi”. Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metoda 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.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam proses pembelajaran dikelas V yang ada di SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam bahwa guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ”1) Masih banyak guru yang mengajar secara konvensional yaitu ceramah, 2) Kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru, 3) Mengutamakan menghafal pengetahuan daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang, 4) Sedikitnya kesepadanan bahan pengajaran dengan metode dan kemampuan setiap siswa dan 5) Hasil belajar rendah, kemampuan memecahkan masalah rendah berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh.”

Hal ini dapat dilihat dari data nilai akhir murni semester I kelas V yang peneliti peroleh dari SD Negeri 06 Balai Badak sebelum menggunakan metode bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa nilai atau hasil belajar siswa semester I di kelas V SDN 06 Balai Badak Kec. Ampek Nagari Kab. Agam yang belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. KKM mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V adalah 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut .

Tabel 1 : Daftar Nilai Siswa kelas V semester I SDN 06 Balai Badak Sebelum Menggunakan metode Bermain Peran

No.	Nama Siswa	KKM	Hasil/Nilai	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	**IB**	**70**	**50**	-	√
2	**NI**	**70**	**40**	-	√
3	**SY**	**70**	**80**	√	-
4	**FK**	**70**	**70**	√	-
5	**RA**	**70**	**50**	-	√
6	**KS**	**70**	**70**	√	-
7	**SN**	**70**	**60**	-	√
8	**MR**	**70**	**60**	-	√
9	**WW**	**70**	**80**	√	-
10	**RP**	**70**	**70**	√	-
11	**HS**	**70**	**40**	-	√
12	**HA**	**70**	**50**	-	√
13	**KI**	**70**	**40**	-	√
14	**AR**	**70**	**70**	√	-
15	**RS**	**70**	**40**	-	√
16	**FG**	**70**	**50**	-	√
17	**LD**	**70**	**40**	-	√
	Jumlah		**960**	**6**	11
	Persentase			35%	65%
Nilai rata-rata			56		

Sumber : SDN 06 Balai Badak Kec. Ampek Nagari Kab. Agam tahun 2011/2012

Untuk itu dalam proses pembelajaran PKn diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode

pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa, baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

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

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

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

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas V semester II, standar kompetensi 3. Memahami kebebasan berorganisasi dengan kompetensi dasar Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah Metode bermain peran. Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa : 1) Dalam Bermain Peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, 2) bermain peran memungkinkan dan memperkenankan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan di atas, maka, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah peningkatan hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SDN 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam?"

Secara khusus rumusan masalahnya dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk, "Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) Dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran PKn untuk meningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam.

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 06 Balai Badak Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran. Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan peneliti sebagai berikut:

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