



**KEEFEKTIFAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA
SISWA KELAS V SDN PONCOL 01 PEKALONGAN**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

UNNES
Oleh
Indriyana Saputri
1401412481
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Indriyana Saputri

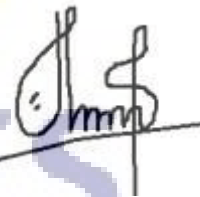
NIM : 1401412481

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan” benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2016

Penulis,



Indriyana Saputri

1401412481

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Indriyana Saputri, NIM 1401412481 dengan judul “Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

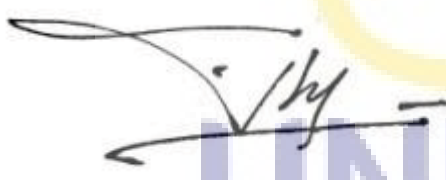
hari : Selasa
tanggal : 9 Agustus 2016

Semarang, Agustus 2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 198507212014041001


Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

Mengetahui,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Indriyana Saputri, NIM 1401412481 dengan judul “Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan” telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

hari : Jumat

tanggal : 19 Agustus 2016

Semarang, Agustus 2016

Panitia Ujian skripsi,



Ketua

Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji,

Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd.
NIP. 196004191983021001

Pembimbing Utama

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 198507212014041001

Pembimbing Pendamping

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Barang siapa menginginkan dunia maka harus dengan ilmu, barang siapa menginginkan akhirat maka harus dengan ilmu, dan barang siapa menginginkan keduanya maka harus dengan ilmu (Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada,
kedua orang tua terkasihku, Bapak Ngasidi dan Ibu Sri Temu Ningsih yang tak pernah mengeluh dalam merawat, mendidik, dan mengiringiku dengan do'a, restu, serta kasih sayang,
kelima kakakku tersayang yang senantiasa memberikan do'a, dukungan dan motivasi untuk kesuksesanku,
almamaterku, Unnes.



PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan” dapat disusun dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai syarat akademis dalam menyelesaikan studi program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan dan kesuksesan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih kepada,

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang,
2. Prof. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis,
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang,
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik,
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik,
6. Dr. Drs. Ali Sunarso, M.Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik,
7. Ahmad Djunaidi, S.Pd.SD, Kepala SD Negeri Poncol 01 Pekalongan, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian,

8. Eva Kartika, S.Pd dan Musbichin, S.Pd, guru kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan yang telah mendukung dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian,
9. Segenap guru, karyawan, dan siswa-siswi SD Negeri Poncol 01 Pekalongan, yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian,
10. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang lebih dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca dan semua pihak.

Semarang, Agustus 2016

Penulis

Indriyana Saputri



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Saputri, Indriyana. 2016. *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H. dan Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan meningkatkan kesadaran dan wawasan akan status, hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berdasarkan pra penelitian di kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan diperoleh informasi bahwa pembelajaran PKn dilaksanakan dengan metode ceramah dan tanya jawab, siswa cenderung pasif dan hasil belajar siswa kurang optimal. Rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah metode *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama dan bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan metode *role playing* di kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan? Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama dan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan metode *role playing* di kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan.

Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol pra-tes-pasca-tes berpasangan. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan dengan sampel 24 siswa kelas VA (kelas kontrol) dan 24 siswa kelas VB (kelas eksperimen). Pengambilan sampel dilaksanakan dengan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dilaksanakan teknik tes dan nontes dengan instrumen berupa soal *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi.

Analisis data tes hasil belajar siswa dengan menggunakan uji *t polled varians* menunjukkan bahwa (1) harga $t_{hitung} 8,146 > t_{tabel} 2,021$ yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol, (2) *n-gain* kelas kontrol bernilai 0,241 (rendah) dan *n-gain* kelas eksperimen bernilai 0,640 (sedang) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Pengamatan aktivitas belajar siswa dengan lembar observasi menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 79% lebih tinggi dibandingkan aktivitas belajar siswa kelas kontrol yaitu 59%.

Simpulan penelitian ini yaitu metode *role playing* efektif diterapkan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan didukung dengan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yang cenderung lebih baik. Saran yang disampaikan yaitu dalam menerapkan metode *role playing*, guru hendaknya memilih tema yang sesuai materi ajar dan dekat dengan kehidupan

siswa sehingga siswa mudah untuk memahami dan mengaitkannya dengan materi ajar.

Kata Kunci : keefektifan, *role playing*, hasil belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	9
1.3 TUJUAN PENELITIAN	9
1.4 MANFAAT PENELITIAN	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.4.2.1 Bagi Siswa	10
1.4.2.2 Bagi Guru	10
1.4.2.3 Bagi Sekolah	11
1.4.2.4 Bagi Peneliti	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 KAJIAN TEORI	12
2.1.1 Hakikat Belajar	12

2.1.1.1	Pengertian Belajar	12
2.1.1.2	Prinsip-prinsip Belajar	13
2.1.1.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	15
2.1.2	Hakikat Pembelajaran	17
2.1.3	Teori Belajar	18
2.1.3.1	Teori Belajar Behaviorisme	18
2.1.3.2	Teori Belajar Kognitivisme	19
2.1.3.3	Teori Belajar Konstruktivisme	21
2.1.3.4	Teori Belajar Humanisme	22
2.1.4	Aktivitas Belajar Siswa	23
2.1.5	Hasil Belajar	26
2.1.5.1	Pengertian Hasil Belajar	26
2.1.5.2	Penilaian Hasil Belajar	31
2.1.6	Metode Ceramah	32
2.1.6.1	Pengertian Metode Ceramah	32
2.1.6.2	Karakteristik Metode Ceramah	33
2.1.6.3	Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah	35
2.1.6.4	Sintak Metode Ceramah	37
2.1.7	Metode Tanya Jawab	38
2.1.7.1	Pengertian Metode Tanya Jawab	38
2.1.7.2	Kelebihan dan Kekurangan Metode Tanya Jawab	39
2.1.7.3	Sintak Metode Tanya Jawab	40
2.1.8	Metode <i>Role Playing</i>	40
2.1.8.1	Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	40
2.1.8.2	Karakteristik Metode <i>Role Playing</i>	42
2.1.8.3	Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	42
2.1.8.4	Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	46
2.1.8.5	Sintak Metode <i>Role Playing</i>	47
2.1.9	Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	50
2.1.9.1	Pendidikan Kewarganegaraan	50
2.1.9.2	Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar	51

2.1.9.3 Materi Keputusan Bersama	53
2.1.10 Keefektifan Metode <i>Role playing</i> pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama	60
2.2 KAJIAN EMPIRIS	62
2.3 KERANGKA BERPIKIR	67
2.4 HIPOTESIS	69
BAB III METODE PENELITIAN	70
3.1 JENIS DAN DESAIN PENELITIAN	70
3.1.1 Jenis Penelitian	70
3.1.2 Desain Penelitian	71
3.2 PROSEDUR PENELITIAN	73
3.3 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN	75
3.4 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN	75
3.4.1 Populasi Penelitian	75
3.4.2 Sampel Penelitian	76
3.5 VARIABEL PENELITIAN	77
3.5.1 Variabel Bebas	77
3.5.2 Variabel Terikat	77
3.5.3 Definisi Operasional variabel	78
3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	78
3.6.1 Tes	78
3.6.2 Observasi	80
3.6.3 Dokumentasi	80
3.7 UJI COBA INSTRUMEN, VALIDITAS DAN RELIABILITAS	80
3.7.1 Validitas	81
3.7.2 Reliabilitas	83
3.7.3 Taraf Kesukaran	85
3.7.4 Daya Pembeda Soal	86
3.8 ANALISIS DATA	89
3.8.1 Analisis Data Awal	89
3.8.1.1 Uji Normalitas	89

3.8.1.2 Uji Homogenitas	90
3.8.2 Analisis Data Akhir	91
3.8.2.1 Uji Hipotesis	91
3.8.2.2 Uji <i>N-Gain</i>	93
3.8.2.3 Teknik Analisis Data Deskriptif	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	95
4.1 HASIL PENELITIAN	95
4.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	95
4.1.2 Uji homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	96
4.1.3 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	97
4.1.4 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	98
4.1.5 Uji Hipotesis Akhir	99
4.1.6 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	100
4.1.7 Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	102
4.1.7.1 Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Kontrol	103
4.1.7.2 Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen	109
4.1.7.3 Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dengan Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen	115
4.1.8 Deskripsi Proses Pembelajaran	116
4.2 PEMBAHASAN	119
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	119
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	119
4.2.1.2 Hasil <i>posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	121
4.2.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	126
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	129
4.2.2.1 Implikasi Teoritis	129
4.2.2.2 Implikasi Praktis	131
4.2.2.3 Implikasi Paedagogis	132
BAB V PENUTUP	134
5.1 Simpulan	134

5.2	Saran	135
	DAFTAR PUSTAKA	136
	LAMPIRAN	140

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel	78
Tabel 3.2	Hasil uji validitas instrumen uji coba	83
Tabel 3.3	Hasil uji reliabilitas instrumen uji coba	85
Tabel 3.4	Hasil uji taraf kesukaran instrumen uji coba	86
Tabel 3.5	Hasil uji daya pembeda soal instrumen uji coba	88
Tabel 3.6	Hasil analisis kelayakan instrumen uji coba	88
Tabel 3.7	Nilai <i>n-gain</i>	94
Tabel 3.8	Kriteria aktivitas belajar siswa	94
Tabel 4.1	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	96
Tabel 4.2	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	97
Tabel 4.3	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	98
Tabel 4.4	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	99
Tabel 4.5	Uji Hipotesis dengan <i>t-test polled varians</i>	100
Tabel 4.6	Uji <i>N-Gain</i>	102



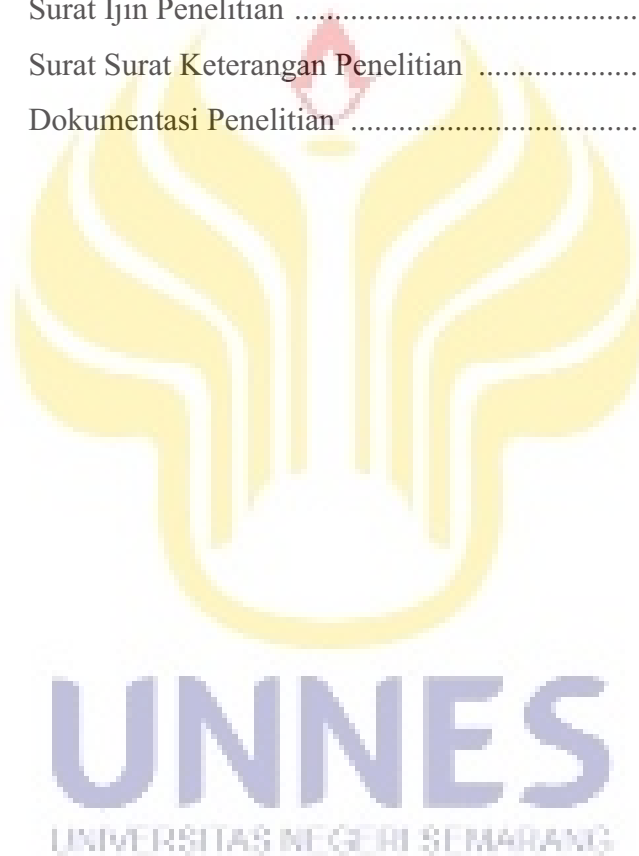
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Matching Pretest-Posttest Control Group Design</i>	71
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian	73
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa	101
Gambar 4.2 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Pertama	103
Gambar 4.3 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Kedua	105
Gambar 4.4 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga	106
Gambar 4.5 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Keempat	108
Gambar 4.6 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	109
Gambar 4.7 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua	111
Gambar 4.8 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga	112
Gambar 4.9 Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Keempat	114
Gambar 4.10 Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	141
Lampiran 2	Penggalan Silabus Kelas Eksperimen	143
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	145
Lampiran 4	Penggalan Silabus Kelas Kontrol	204
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	206
Lampiran 6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	254
Lampiran 7	Kisi-kisi Instrumen Tes Uji Coba	258
Lampiran 8	Soal Uji Coba	259
Lampiran 9	Kunci Jawaban	270
Lampiran 10	Pedoman Penskoran Soal Uji Coba	271
Lampiran 11	Daftar Hasil Tes Uji Coba	272
Lampiran 12	Skor Tertinggi Tes Uji Coba	273
Lampiran 13	Skor Terendah Tes Uji Coba	274
Lampiran 14	Tabel Analisis Soal Uji Coba	275
Lampiran 15	Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Uji Coba	281
Lampiran 16	Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba	285
Lampiran 17	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	287
Lampiran 18	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	288
Lampiran 19	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan soal <i>Posttest</i>	296
Lampiran 20	Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	297
Lampiran 21	Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol	298
Lampiran 22	Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol	300
Lampiran 23	Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	302
Lampiran 24	Skor <i>Pretest</i> Tertinggi Kelas Eksperimen	303
Lampiran 25	Skor <i>Posttest</i> Terendah Kelas Eksperimen	305
Lampiran 26	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	307
Lampiran 27	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	309

Lampiran 28	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	311
Lampiran 29	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	313
Lampiran 30	Uji <i>t-test Polled Varians</i>	315
Lampiran 31	Uji <i>N-Gain</i>	317
Lampiran 32	Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	319
Lampiran 33	Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	324
Lampiran 34	Rata-rata Aktivitas Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen	329
Lampiran 35	Surat Ijin Penelitian	330
Lampiran 36	Surat Surat Keterangan Penelitian	331
Lampiran 37	Dokumentasi Penelitian	332



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang diperlukan untuk membangun bangsa melalui sumber daya manusia (SDM). Pelaksanaan pendidikan yang baik akan menciptakan SDM yang berkualitas. Pendidikan nasional di Indonesia dilandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) mengartikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Depdiknas, 2003:1-2).

Pencapaian perkembangan potensi siswa yang sesuai dengan kriteria tersebut tentunya memerlukan suatu proses berkesinambungan yang disebut proses belajar. Proses belajar dapat dilaksanakan dalam satuan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Proses belajar dalam sistem pendidikan nasional dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan

nasional. Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat (1) disebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pendidikan Sosial (IPS), Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/ Kejuruan, dan Muatan Lokal (Depdiknas, 2003:12).

PKn sebagaimana tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 dimasukkan dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian. Kelompok mata pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Mata pelajaran PKn difokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006:270-271).

PKn di Sekolah Dasar (SD) sebagaimana yang telah dijabarkan oleh Badan Satuan Pendidikan Nasional, bertujuan agar siswa mempunyai mampu untuk, (1) berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, dan bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama

dengan bangsa-bangsa lain; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi beberapa aspek, yaitu: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi, (6) kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, (8) globalisasi (BSNP, 2006:271-272).

Tujuan dan ruang lingkup PKn telah disusun untuk membentuk warga negara yang baik dan mampu beradaptasi dengan kemajuan jaman. Tujuan dan ruang lingkup tersebut dapat dicapai dengan melaksanakan pembelajaran yang tepat. Winataputra (2008:1), menyebutkan bahwa pembelajaran sebagai suatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai siswa. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut dapat diwujudkan dengan pemilihan strategi, metode, model, dan/atau media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, serta indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa akan tampak pada tingginya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Sudjana (2014:3) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang secara luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Tujuan pembelajaran PKn sebagaimana yang tercantum dalam permendiknas sudah sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai bekal untuk menjalani kehidupan sebagai anggota masyarakat di era globalisasi. Namun pada kenyataannya, masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan Pembelajaran PKn di Indonesia. Berdasarkan penelitian *International Civic and Citizenship Studies* (ICCS) pada tahun 2009 yang membahas rata-rata nasional pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun sekolah, usia rata-rata dan grafik persentase, menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat 36 dari 38 negara dengan skor rata-rata 433. Indonesia termasuk dalam empat negara yang mendapatkan skor rata-rata ICCS tentang pengetahuan kewarganegaraan terendah dengan rincian; 30% siswa mendapatkan skor di bawah 395 (di bawah level 1), 44% siswa mendapatkan skor 395-470 (level 1), 22% siswa mendapatkan skor 479-563 (level 2), dan 3% siswa mendapatkan skor di atas 563 (level 4) (Schulz, 2009:21-53). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa kualitas pembelajaran PKn di Indonesia masih lebih rendah dibandingkan beberapa negara lain.

Penelitian lain dilakukan oleh Depdiknas pada tahun 2007 dengan hasil yang menunjukkan bahwa permasalahan pelaksanaan mata pelajaran PKn meliputi keberagaman pemahaman guru terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang disebabkan perbedaan latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas dan kompetensi. Selain itu, kebiasaan guru yang “*taken for granted*” atau “menganggap tidak penting” arahan dari pusat sehingga memperlemah kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan pembelajaran,

terutama pada pencarian sumber, pemilihan dan pengorganisasikan materi dengan tuntutan KD. Selain itu, buku-buku yang ada belum sesuai standar isi, sedangkan buku-buku pendukung belum banyak tersedia. Permasalahan tersebut menyebabkan pembelajaran belum terlaksana dengan optimal (Depdiknas, 2007:23).

Permasalahan pembelajaran PKn juga masih terjadi pada lingkup Sekolah Dasar. Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran telah dilakukan, seperti KKG dan penataran yang dilaksanakan secara berkala agar pola mengajar guru berkembang dan menjadi lebih kreatif serta inovatif. Namun, berdasarkan pra penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan, melalui wawancara, observasi, dan data hasil belajar masih ditemukan permasalahan pada pembelajaran PKn.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa pemahaman siswa terhadap materi PKn cenderung masih rendah. Selain itu, minat siswa terhadap pembelajaran PKn juga belum terlihat, karena materi yang bersifat teoritis dan dianggap terlalu banyak. Siswa lebih banyak menghafalkan materi dan sedikit memahaminya, sehingga pengetahuan mereka tidak bertahan lama.

Selain pemahaman materi dan minat, siswa kelas V SDN Poncol 01 juga kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi, terlihat bahwa selama pembelajaran PKn berlangsung, guru dominan menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan metode tanya jawab. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Pernyataan ini didukung dengan penjelasan guru

kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan terkait metode yang digunakan dan alasan memilihnya sebagai berikut.

“...metode yang sering saya gunakan adalah ceramah, kadang dipadukan dengan tanya jawab, karena metode itu mempermudah penyampaian penjelasan kepada semua siswa dan tidak memakan banyak waktu, kegiatan siswa yaitu mendengarkan, mencatat rangkuman, dan membaca materi sebelum saya menjelaskan.”

Indepth Interview, Guru kelas V, 26 tahun

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data kuantitatif berupa hasil belajar PKn siswa berdasarkan nilai Ulangan Akhir Semester I tahun ajaran 2015/2016. Sebagian besar siswa belum mendapatkan nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 72 siswa kelas V, terdapat 14 siswa yang mendapatkan nilai tuntas dengan KKM 70. Siswa yang tuntas yaitu: 5 dari 24 siswa (20,83%) kelas VA; 1 dari 24 siswa (4,17%) kelas VB; dan 8 dari 24 siswa (33,33%) kelas VC. Selain itu, rata-rata kelas berdasarkan nilai UAS PKn juga masih di bawah KKM, yaitu: 53,75 untuk kelas VA; 50,83 untuk kelas VB; dan 56,29 untuk VC. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pemahaman sebagian besar siswa terhadap materi PKn belum memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu adanya inovasi metode pembelajaran yang sebagai alternatif solusi permasalahan rendahnya hasil belajar PKn serta dapat mengoptimalkan proses pembelajaran PKn di SD, khususnya pada materi keputusan bersama. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu metode *role playing*. Peneliti ingin mengetahui keefektifan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama dengan membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen

mendapatkan pembelajaran dengan metode *role playing*, sedangkan siswa kelas kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Peneliti memilih metode *role playing* karena penerapan metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Meningkatnya minat dan keaktifan siswa dalam belajar diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran PKN materi keputusan bersama. Selain itu, penerapan metode *role playing* juga akan memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah.

Hamdayama (2014:189) menyatakan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Selain menyenangkan, penerapan metode *role playing* juga menghadirkan situasi atau permasalahan dunia nyata ke dalam kelas, sehingga memberikan pengalaman kepada siswa untuk berlatih memecahkan masalah. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hamalik (2015:214), bahwa kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau lebih tua menyukai pembelajaran dengan *role playing* karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas.

Rianto (2006:6) mengungkapkan beberapa kelebihan metode *role playing*, yaitu: metode ini melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental; sehingga meningkatkan minat; antusiasme dan partisipasi

belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan; keterampilan dan kemampuan yang diperoleh. Strauss dan Kraus (dalam Rianto, 2006:6) menyatakan *role playing is useful for facilitating intellectual, emotional, and physical involvement in the course material* yang berarti bahwa *role playing* membantu memfasilitasi keterlibatan intelektual, emosional, dan fisik dalam pembelajaran. Karakteristik metode *role playing* sesuai dengan mata pelajaran PKn yang bersifat abstrak karena menyangkut nilai dan norma yang tidak dapat disentuh secara kasat mata, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang dapat menghadirkan situasi nyata ke dalam proses pembelajaran agar dapat dialami dan dipelajari siswa secara langsung. Melalui metode *role playing*, penyampaian materi PKn dirancang menjadi proses pembelajaran yang bermakna karena mengutamakan aktivitas dan pengalaman siswa dalam memahami materi. Selain itu, *role playing* juga melatih siswa untuk terbiasa berinteraksi, bekerjasama, serta belajar menghargai dan menghormati orang lain. Berdasarkan penjelasan tersebut, diharapkan dengan menerapkan metode *role playing*, pemahaman dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ni Md Rai Ariwitari, Md Putra, dan MG. Rini Kristiantari pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *role*

playing berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *role playing* (79,00) lebih tinggi dari nilai rata-rata yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (72,00).

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh I Wyn. Gd. Wiragustika, I Gd. Meter, dan I Md. Suara pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role playing* Berbantuan Media Lingkungan Sosial terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di SD Gugus 2 Tampaksiring Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media lingkungan sosial dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar $76,41 > 70,65$. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media lingkungan sosial berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Gusus 2 Tampaksiring tahun ajaran 2013/2014.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui keefektifan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn kelas V melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Metode *Role playing* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

- 1.2.1 Apakah metode *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama siswa kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan?
- 1.2.2 Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan metode *role playing* di kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

- 1.3.1 Untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama siswa kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan.
- 1.3.2 Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan metode *role playing* di kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap ilmu pengetahuan melalui informasi tentang metode *role playing* dalam pembelajaran PKn, memberikan wawasan bagi tenaga pendidik tentang alternatif metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, serta menjadi sumber informasi dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya bagi penelitian pada bidang pendidikan terkait dengan hasil belajar PKn pada tingkat pendidikan dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu membantu meningkatkan pemahaman terkait materi keputusan bersama pada mata pelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran PKn. Selain itu, penerapan metode *role playing* juga dapat menumbuhkan karakter bertanggung jawab dan percaya diri pada siswa.

1.4.2.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu memperkaya wawasan tentang variasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Kegiatan dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru untuk mengadopsi metode *role playing* pada pembelajaran PKn di sekolah. Penerapan metode *role playing* dapat mendorong guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, efektif, serta menyenangkan bagi siswa.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu sebagai panduan bagi tenaga kependidikan untuk meningkatkan profesionalisme, serta menjadi bahan refleksi dan referensi untuk meningkatkan mutu dan kualitas penyelenggaraan pendidikan, sehingga kualitas lulusan sebagai *output* turut meningkat.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman berharga terkait penerapan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran. Peneliti juga memperoleh wawasan tentang penerapan metode *role playing* pada proses pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Sebagai makhluk yang berpikir, manusia selalu melakukan tindakan belajar. Belajar merupakan kegiatan yang tidak hanya dapat dilakukan di lembaga formal saja. Setiap orang dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Belajar sangat penting bagi manusia, sebagaimana yang dijelaskan oleh Rifa'i (2012:66), bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Banyak ahli yang telah mendefinisikan pengertian belajar.

Hamdani (2011:21-22) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Sedangkan Susanto (2013:4) mengartikan belajar sebagai suatu aktivitas yang dilakukan seseorang secara sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Perubahan perilaku yang terjadi dalam belajar merupakan perubahan yang terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, positif dan aktif, sementara, bertujuan atau terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Selain itu, Djamarah

(2011:14-16) menjelaskan bahwa belajar sebagai serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan uraian para ahli tentang pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan baru yang akan tampak pada perubahan tingkah laku yang bersifat menetap. Perubahan tingkah laku dalam belajar merupakan hasil dari proses interaksi individu dengan lingkungan yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan ketentuan yang menjadi landasan kegiatan belajar agar terlaksana dengan baik dan terarah. Slameto (2010:27-28) menjelaskan bahwa prinsip belajar yaitu: (1) berdasarkan persyaratan yang diperlukan untuk belajar; (2) sesuai hakikat belajar; (3) sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari; (4) syarat keberhasilan belajar. Berbeda dengan Slameto, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:42) terdapat tujuh prinsip belajar, yaitu.

1) Perhatian dan Motivasi

Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya, sedangkan motivasi merupakan tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.

2) Keaktifan

Belajar hanya mungkin terjadi jika siswa aktif mengalami sendiri. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar terdiri dari kegiatan fisik seperti membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan, dan kegiatan psikis seperti menggunakan pengetahuan dalam memecahkan masalah, membandingkan suatu konsep, menyimpulkan hasil percobaan, dan lain sebagainya.

3) Keterlibatan Langsung atau Berpengalaman

Belajar merupakan kegiatan yang harus dialami dan dilakukan sendiri oleh siswa. Keterlibatan siswa dalam belajar mencakup keterlibatan fisik, keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan pemerolehan pengetahuan, penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, serta keterlibatan saat diadakan latihan dalam pembentukan keterampilan.

4) Pengulangan

Belajar berarti melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri dari daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Melalui pengulangan, daya-daya tersebut dapat berkembang.

5) Tantangan

Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar akan membuat siswa bergairah untuk mengatasi hambatan yang muncul dalam proses mencapai tujuan belajar. Bahan belajar yang baru dan banyak mengandung masalah yang harus dipecahkan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya.

6) Balikan dan Penguatan

Penguatan dan balikan dalam proses belajar akan meningkatkan semangat belajar siswa. Pemberian penguatan dan balikan hendaknya disegerakan setelah proses belajar selesai.

7) Perbedaan Individual

Setiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain, baik menyangkut psikis, kepribadian, maupun sifat. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perbedaan individu perlu diperhatikan dalam melaksanakan upaya pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat beberapa prinsip belajar yang telah dirumuskan dengan memperhatikan kebutuhan siswa terhadap proses belajar. Prinsip-prinsip tersebut seharusnya diperhatikan dalam melaksanakan proses belajar agar tujuan belajar dapat tercapai dengan maksimal.

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Rifa'i dan Anni (2012:80-89) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat yang mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Sesuai dengan Rifa'i dan Anni, Slameto (2010:54-72) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dibagi menjadi tiga, yaitu faktor jasmani, faktor

psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmani meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Faktor eksternal juga dikelompokkan menjadi tiga, yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga mempengaruhi keberhasilan proses belajar karena siswa mempunyai waktu lebih banyak bersama keluarga, sehingga masing-masing siswa memperoleh perbedaan dalam cara orang tua dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, serta keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Sedangkan faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor belajar hendaknya diperhatikan agar proses belajar dapat berjalan dengan maksimal dan tujuan belajar dapat dicapai dengan baik.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Konsep dasar pembelajaran yang dicantumkan dalam Pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan

belajar. Winataputra (2008:1.18) menambahkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas serta kualitas belajar pada diri siswa. Sementara itu, Thobroni (2011:18-20) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, memecahkan, dan menyimpulkan suatu masalah.

Sesuai dengan Winataputra dan Thobroni, Susanto (2013:19) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata Belajar dan Mengajar (BM), Proses Belajar Mengajar (PBM), atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Hakikat pembelajaran menjadi berbeda sesuai dengan teori belajar yang digunakan. Menurut aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang dipahami. Sedangkan aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan (Hamdani,2011:23).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk membentuk tingkah laku siswa. Pembentukan tingkah laku siswa diusahakan melalui proses interaksi yang terjalin antara siswa dengan lingkungan belajar, seperti guru, materi, dan sumber belajar, siswa lain, serta kondisi lingkungan atau situasi tempat belajar. Melalui interaksi tersebut, siswa akan memperoleh wawasan dan pengalaman yang berguna bagi proses pembentukan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar.

2.1.3 Teori Belajar

Thobroni menjelaskan bahwa teori belajar merupakan teori yang mendeskripsikan sesuatu yang sedang terjadi ketika proses belajar berlangsung dan kapan proses tersebut berlangsung (2011:15). Teori belajar meliputi teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme.

2.1.3.1 Teori Belajar Behaviorisme

Menurut teori belajar behaviorisme, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari reaksi antara stimulus dan respon. Belajar atau tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan (Siregar, 2011:25). Thobroni (2011:64) mengungkapkan bahwa seseorang dianggap telah belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan perilaku. Pernyataan itu sesuai dengan Rifa'i dan Anni (2012:89) yang berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku.

Lapono (2008:1.12) menjelaskan bahwa berdasarkan teori belajar behaviorisme, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu

untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil belajar diukur berdasarkan terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diketahui bahwa proses belajar berdasarkan teori behaviorisme merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Hasil belajar yang sesungguhnya adalah perubahan tingkah laku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.3.2 Teori Belajar Kognitivisme

Siregar (2011:30) menjelaskan bahwa teori belajar kognitivisme lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Penganut teori ini menganggap bahwa belajar tidak hanya melihat hubungan antara stimulus dan respon, melainkan juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivisme, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi dengan lingkungan yang berjalan secara berkesinambungan dan menyeluruh. Lapono (2008:1.18) mengatakan bahwa teori kognitivisme mengacu pada wacana psikologi kognitif dan berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan dalam aktivitas belajar.

Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha tersebut dilakukan secara aktif oleh siswa, misalnya dengan mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktikkan sesuatu, dan mencapai tujuan tertentu.

Psikologi kognitif juga menganggap bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari pengetahuan yang baru (Siregar, 2011:30-31). Laponi (2008:1.18) juga menjelaskan bahwa psikologi kognitif memandang manusia sebagai makhluk yang selalu aktif mencari dan menyeleksi informasi untuk diproses. Psikologi kognitif memperhatikan pada upaya memahami proses individu untuk mencari, menyeleksi, mengorganisasikan, dan menyimpan informasi.

Sebagai salah satu tokoh pelopor teori kognitivisme, Piaget (dalam Siregar, 2011:31-34) beranggapan bahwa proses belajar terdiri dari tahap asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Asimilasi merupakan proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada. Akomodasi merupakan proses penyesuaian struktur kognitif dalam situasi yang baru. Sedangkan equilibrasi merupakan penyesuaian kesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Piaget juga mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap kognitif yang dilalui siswa. Tahap kognitif terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu.

- 1) Tahap sensori motor pada usia 0-2 tahun, anak belajar untuk mengembangkan dan mengatur kegiatan fisik dan mental menjadi perbuatan bermakna.
- 2) Tahap pra-operasional pada usia 2-7 tahun, anak masih dipengaruhi oleh hal-hal khusus yang diperoleh dari pengalaman menggunakan indera dan belum mampu melihat hubungan dan menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

- 3) Tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun, anak dapat membuat suatu kesimpulan pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret dan mampu mempertimbangkan dua dari situasi nyata secara bersama-sama.
- 4) Tahap operasional formal pada usia 11 tahun ke atas, pada tahap ini kemampuan menalar secara abstrak telah meningkat sehingga mampu untuk berpikir deduktif. Selain itu seseorang pada tahap ini juga telah mampu mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu situasi secara bersama-sama.
(Thobroni, 2011:95)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa menurut teori kognitivisme belajar merupakan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses berpikir tersebut melibatkan interaksi individu dengan lingkungan belajar yang terjadi secara berkesinambungan. Individu dikatakan telah belajar apabila ia telah berusaha mencari dan menyeleksi informasi untuk memahami sesuatu.

2.1.3.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar menurut teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru yang dibentuk atau dikonstruksi sendiri oleh siswa secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan siswa untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing. Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran didasari kenyataan bahwa individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya
(Lapono, 2008:1.25).

Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dipandang sebagai hasil dari suatu proses pembentukan yang berlangsung terus menerus, dan setiap saat dapat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru. Menurut pandangan teori ini, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang harus dilakukan secara aktif oleh siswa dengan melaksanakan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Peran guru dalam pembelajaran berbasis teori konstruktivisme adalah sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa (Siregar, 2011:39-41).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan baru secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Agar mendapatkan pengetahuan baru, individu harus aktif mencari dan mengolah informasi berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki.

2.1.3.4 Teori Belajar Humanisme

Lapono (2008:1.34) mengatakan bahwa teori belajar humanisme memandang kegiatan belajar sebagai kegiatan yang melibatkan potensi psikis dan bersifat kognitif, afektif serta konatif (psikomotorik). Sementara itu, Siregar (2011: 34) mengatakan bahwa tujuan utama belajar adalah memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri), sehingga teori apapun dapat diterapkan asalkan mampu mewujudkan tujuan tersebut.

Rifa'i dan Anni (2012:121-122) menjelaskan bahwa fokus utama dalam pendidikan humanisme adalah hasil pendidikan bersifat afektif, belajar tentang cara belajar, dan meningkatkan kreativitas serta potensi siswa. Hasil belajar

menurut teori humanisme adalah kemampuan individu dalam mempertanggungjawabkan sesuatu yang dipelajari dan mampu mengarahkan diri sendiri serta mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, keempat teori belajar memberikan pandangan yang berbeda mengenai belajar dan proses pembelajaran. Namun pada dasarnya, keempat teori tersebut dapat digunakan sebagai landasan pelaksanaan pembelajaran apabila disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi, sehingga pembelajaran terlaksana dengan baik dan mendatangkan hasil yang baik.

Sebagaimana teori belajar kognitivisme dan konstruktivisme yang sesuai dengan penelitian terkait penerapan metode *role playing* pada pembelajaran di SD. Kesesuaian ini terlihat dari pandangan teori kognitivisme terhadap proses belajar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Perhatian pada tahap perkembangan anak perlu diperhatikan untuk menunjang keberhasilan proses belajar, terutama di SD dengan karakteristik siswa yang unik dan beragam. Selain itu, teori belajar konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan baru dibentuk oleh siswa secara aktif berdasarkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Pembelajaran dengan metode *role playing* dirancang agar siswa aktif terlibat dalam pemerolehan pengetahuan berdasarkan situasi dunia nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, diartikan sebagai kegiatan mengolah pengalaman dan data praktik

dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah. Sedangkan Slameto (2010:36) berpendapat bahwa aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan siswa dalam berpikir dan berbuat, seperti bertanya, mengajukan pendapat, dan menimbulkan diskusi dengan guru.

Doerich (dalam Hamalik, 2015:172-173) mengklasifikasikan jenis-jenis aktivitas belajar menjadi 8 kelompok, yaitu: (1) *visual activities*, seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain; (2) *oral activities*, seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi, dan iterupsi; (3) *listening activities*, seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio; (4) *writing activities*, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket; (5) *drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola; (6) *motor activities*, seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun; (7) *mental activities*, seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan, membuat keputusan; (8) *emotional activities*, berupa minat, membedakan, berani, tenang dan lain sebagainya.

Manfaat aktivitas dalam pembelajaran menurut Hamalik (2015:175-176), yaitu: (1) siswa mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri; (2) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral; (3) memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa; (4) siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri; (5) memupuk disiplin kelas dan suasana belajar yang demokratis; (6) mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat dan hubungan orang tua dengan guru; (7) pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistik; (8) pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan serangkaian kegiatan berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis melalui proses berpikir yang dilakukan oleh siswa secara aktif selama proses belajar sehingga mengakibatkan perubahan pada diri siswa. Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat kompleks dan bervariasi. Dalam penelitian ini, indikator aktivitas belajar siswa yang dimunculkan disesuaikan dengan metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian. Indikator aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini yaitu:

- 1) mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (*emotional activities*),
- 2) memperhatikan dan menanggapi apersepsi (*listening activities & oral activities*),
- 3) memperhatikan permasalahan dan instruksi yang disampaikan guru (*listening activities*),

- 4) melibatkan diri pada proses pemeranan/ bermain peran (*motor activities & visual activities*),
- 5) berpartisipasi pada kegiatan diskusi dan evaluasi (*oral activities*),
- 6) memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru (*listening activities*),
- 7) mengajukan pertanyaan kepada guru (*oral activities*),
- 8) menjawab pertanyaan dari guru (*oral activities*),
- 9) memperhatikan penekanan materi dan masukan dari guru (*listening activities*),
- 10) menyimpulkan materi yang telah dipelajari (*mental activities & writing activities*),
- 11) mengerjakan soal evaluasi (*writing activities*).

2.1.5 Hasil Belajar

2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar yang dirumuskan dalam tujuan. Tujuan tersebut mencakup deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Rifa'i, 2012:69).

Susanto (2013:5-6) menjelaskan makna hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan

yang dikehendaki dapat dilakukan evaluasi atau penilaian. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Terkait pengertian hasil belajar, Sudjana (2014:3) mengatakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku pada siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Krathwohl (dalam Kosasih, 2015:21-24) menjelaskan pengklasifikasian hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom sebagai berikut.

C.1. Mengingat (*Remember*)

Pada tingkat ini, siswa dituntut mengenali kembali suatu objek, ide, prosedur, prinsip, atau teori yang pernah diketahui selama proses pembelajaran, tanpa memanipulasikannya ke bentuk atau simbol lain. Tingkat ini ditandai dengan aktivitas siswa yang bersifat hafalan. Kata Kerja Operasional (KKO) yang dapat digunakan sebagai indikator yaitu mengutip, menyebutkan, mendaftar, menunjukkan, melabeli, memasang, menamai, menandai, meniru, mencatat, mengulang, memilih, menyatakan, memberi kode, menomori, menelusuri, dan menuliskan kembali.

C.2. Memahami (*Understand*)

Pada tingkat ini, siswa dituntut mengerti suatu konsep, rumus, atau fakta kemudian ditafsirkan dan dinyatakan dengan kata-kata sendiri. KKO yang dapat digunakan sebagai indikator yaitu memperkirakan, memprediksi, menjelaskan, menerangkan, mengemukakan, mengkategorikan, mencirikan, memerinci, menguraikan, menjabarkan, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung,

mengkontraskan, membedakan, mengubah, mempertahankan, mencontohkan, merumuskan, merangkum, dan menyimpulkan.

C.3. Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan merupakan kemampuan melakukan atau mengembangkan sesuatu sebagai wujud dari pemahaman konsep tertentu. Pada tingkat ini, siswa dituntut mempunyai kemampuan untuk menyeleksi suatu abstraksi tertentu (konsep, dalil, aturan, gagasan) secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru. KKO yang dapat digunakan sebagai indikator yaitu melakukan, mengurutkan, menyusun, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, menghitung, membangun, membuat, membiasakan, menggambarkan, menggunakan, mengoperasikan, memproduksi, memproses, dan mengaitkan.

C.4. Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis merupakan kemampuan memisahkan suatu fakta atau konsep menjadi beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Pada tingkat ini, siswa diminta untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar. KKO yang dapat digunakan sebagai indikator yaitu menganalisis, menelaah, mengidentifikasi, memaknai, menguraikan, memerinci, memilih, mengaudit, memecahkan masalah, mendeteksi, mendiagnosis, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menjelajah, menyimpulkan, menemukan, dan mengukur.

C.5. Evaluasi (*evaluate*)

Mengevaluasi merupakan kemampuan dalam menunjukkan kelebihan dan kelemahan sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Termasuk dalam kemampuan ini yaitu memberi tanggapan, kritik, dan saran. KKO yang dapat digunakan sebagai indikator yaitu menilai, mengkritik, memutuskan, menanggapi, mengomentari, mengulas, menunjukkan kelebihan/kekurangan, serta menyarankan.

C.6. Mencipta (*Create*)

Mencipta merupakan kompetensi kognitif paling tinggi, sebagai perpaduan sekaligus pemuncak dari kompetensi-kompetensi lainnya. Mencipta merupakan kemampuan ideal yang seharusnya dimiliki oleh seorang siswa setelah mempelajari kompetensi tertentu. KKO yang dapat digunakan sebagai indikator yaitu merumuskan, merencanakan, memproduksi, dan lain sebagainya.

Selain ranah kognitif, hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor juga diklasifikasikan menjadi beberapa tingkat. Kosasih (2015:18-27) menjelaskan hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor sebagai berikut.

- a. Ranah afektif, mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi yaitu:
 - 1) penerimaan (*receiving*), berarti kemauan untuk menunjukkan perhatian dan penghargaan terhadap materi, ide, karya, atau keberadaan seseorang. KKO yang dapat digunakan yaitu menanyakan, mengikuti, memberi, menahan, mengendalikan diri, mengidentifikasi, memperhatikan, memperhatikan dan menjawab;
 - 2) penanggapi (*responding*), merupakan kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan termotivasi untuk segera beraksi dan

mengambil tindakan atas suatu kejadian. KKO yang dapat digunakan yaitu menjawab, membantu, menaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, menyajikan, mempresentasikan, melaporkan, menceritakan, menuliskan, menginterpretasikan, menyelesaikan, dan mempraktikkan;

- 3) penilaian (*valuing*), merupakan kemampuan untuk meninjau baik atau tidaknya suatu hal, keadaan, peristiwa, dan perbuatan. KKO yang dapat digunakan yaitu menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, membedakan, mengikuti, meminta, memenuhi, menjelaskan, membentuk, berinisiatif, melaksanakan, memprakarsai, menjustifikasi, mengusulkan, melaporkan, menginterpretasikan, membenarkan, menolak, menyatakan, dan mempertahankan pendapat;
- 4) pengorganisasian (*organization*), merupakan kemampuan membentuk sistem nilai dengan mengharmonisasikan perbedaan-perbedaan yang mungkin ada. KKO yang dapat digunakan yaitu merancang, mengatur, mengidentifikasi, mengkombinasi, mengorganisasi, merumuskan, menyamakan, mempertahankan, menghubungkan, mengintegrasikan, menjelaskan, mengaitkan, menggabungkan, memperbaiki, menyepakati, menyusun, menyempurnakan, menyatukan, pendapat, menyesuaikan, melengkapi, membandingkan, dan memodifikasi;
- 5) Karakterisasi (*characterization*), merupakan kemampuan untuk menghayati atau mengamalkan suatu sistem nilai. KKO yang dapat digunakan yaitu mematuhi, menaati, melakukan, mempertahankan, memperlihatkan, menunjukkan, menyatakan, membedakan, memisahkan,

mempengaruhi, memodifikasi, mempraktikkan, mengusulkan, merevisi, memperbaiki, membatasi, mempertanyakan, mempersoalkan, bertindak, membuktikan, dan mempertimbangkan.

b. Ranah psikomotor meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik. Terdapat tujuh kategori ranah psikomotor dari tingkat sederhana hingga tingkat rumit, yaitu.

- 1) Persepsi, merupakan kemampuan menggunakan saraf sensorif dalam menginterpretasikan sesuatu. KKO yang dapat digunakan yaitu mendeteksi, mempersiapkan diri, memilih, menghubungkan, menggambarkan, mengidentifikasi, mengisolasi, membedakan, dan menyeleksi.
- 2) Kesiapan, merupakan kemampuan untuk mengkondisikan diri secara mental, fisik, dan emosi. KKO yang dapat digunakan yaitu memulai, mengawali, memprakarsai, membantu, memperlihatkan, mempersiapkan diri, menunjukkan, dan mendemonstrasikan.
- 3) Reaksi yang diarahkan, merupakan kemampuan untuk melakukan suatu keterampilan yang kompleks dengan bimbingan guru. KKO yang dapat digunakan yaitu meniru, mengadaptasi, mengkonversi, mengikuti, mencoba, mempraktikkan, mengerjakan, membuat, memasang, beraksi, dan menanggapi.
- 4) Reaksi natural, merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat keterampilan tahap yang lebih sulit, namun masih bersifat umum. KKO yang dapat digunakan yaitu mengoperasikan, membangun,

memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mempertajam, dan menangani.

- 5) Reaksi yang kompleks, merupakan kemampuan untuk melakukan kemahiran dalam melakukan suatu kegiatan. KKO yang dapat digunakan yaitu menyajikan, melaporkan, mempresentasikan, menyusun, memamerkan, menawarkan, mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mencampur, mempertajam, menangani, mengorganisasikan, membuat draft, mengukur, melaksanakan, mengerjakan, menggunakan, dan merakit.
- 6) Adaptasi merupakan kemampuan untuk memodifikasi sesuatu sesuai kebutuhan. KKO yang dapat digunakan yaitu mengubah, mengadaptasi, memvariasikan, merevisi, mengatur kembali, merancang kembali, dan memodifikasi.
- 7) Kreativitas, merupakan kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi tertentu. KKO yang dapat digunakan yaitu merancang, membangun, menciptakan, mendesain, memprakarsai, mengkombinasikan, membuat, dan menjadi pioner.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa setelah melakukan proses belajar. Perubahan tingkah laku tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat dijabarkan menjadi beberapa jenjang. Dalam

penelitian ini membatasi pada hasil belajar pada ranah kognitif dengan tidak meninggalkan aspek afektif dan psikomotor pada pelaksanaannya.

2.1.5.2 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari penilaian hasil belajar oleh pendidik, penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, dan penilaian hasil belajar oleh pemerintah. Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua mata pelajaran. Sedangkan penilaian hasil belajar oleh pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu. Hasil penilaian hasil belajar oleh pemerintah digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk pemerataan mutu program pendidikan, dasar seleksi masuk jenjang pendidikan selanjutnya, penentuan kelulusan dari satuan pendidikan, serta pembinaan dan pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan (Poerwanti, 2008:1.32-1.34).

Hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat diukur dengan melakukan penilaian dengan teknik tes dan nontes. Poerwanti (2008:1.34) menjelaskan bahwa teknik tes merupakan seperangkat tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang untuk kemudian dapat ditarik kesimpulan tentang aspek tertentu pada orang tersebut. Sedangkan teknik nontes

merupakan pelengkap yang digunakan sebagai pertimbangan tambahan dalam pengambilan keputusan terkait penentuan kualitas hasil belajar seseorang.

Jenis teknik tes yang dapat digunakan yaitu: (1) tes uraian yang terdiri dari uraian bebas, uraian terbatas, dan uraian berstruktur; (2) tes objektif yang terdiri dari bentuk pilihan benar-salah, pilihan berganda dengan berbagai variasinya, menjodohkan, dan isian pendek atau melengkapi. Teknik tes yang sering digunakan di sekolah dasar yaitu: (1) tes membaca; (2) tes bakat akademik kelompok; (3) tes keterampilan dasar; (4) tes kesiapan membaca; (5) tes intelegensi individual; dan (6) tes hasil belajar dalam mata pelajaran. Sedangkan teknik nontes yang sering digunakan yaitu: (1) pengamatan atau observasi; (2) wawancara; (3) angket; (4) analisa sampel kerja; (5) analisis tugas; (6) *checklist* dan *rating scales*; serta (7) portofolio.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis teknik penilaian tes objektif berbentuk pilihan ganda. Teknik ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Namun pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, ranah afektif dan psikomotor tetap diperhatikan dengan menggunakan rubrik sebagai panduan penilaian. Sementara itu, untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran PKn dengan menerapkan metode *role playing*, peneliti menggunakan teknik nontes berbentuk observasi atau pengamatan.

2.1.6 Metode Ceramah

2.1.6.1 Pengertian Metode Ceramah

Mukrimaa (2014:81) menyatakan bahwa metode ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar dalam jumlah yang relatif besar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hamdayama (2014:167) juga mengartikan metode ceramah sebagai suatu penuturan atau penerangan secara lisan oleh guru terhadap kelas. Sementara itu, Rianto (2006:48) menyatakan bahwa metode ceramah merupakan suatu cara penyajian materi pelajaran dengan lisan (*verbal*) dengan media suara dan gaya guru sebagai penceramah.

Metode ceramah dapat dikatakan sebagai metode tradisional karena metode ini sudah lama digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam interaksi edukatif. Bentuk penyampaian metode ceramah sangat sederhana, mulai dari pemberian informasi, klarifikasi, ilustrasi dan menyimpulkan. Ceramah yang baik adalah adalah ceramah bervariasi yang dilengkapi dengan berbagai macam media dan alat belajar (hamdayama, 2014:168).

Berdasarkan penjelasan tersebut, metode ceramah dapat diartikan sebagai penyampaian materi pembelajaran secara lisan dari penceramah kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode ceramah merupakan metode yang paling sering diterapkan oleh guru dalam pembelajaran, baik itu sebagai metode utama maupun sebagai metode pendamping untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran.

2.1.6.2 Karakteristik Metode Ceramah

Karakteristik metode ceramah yaitu penyajian informasi dan pengetahuan secara lisan dari penceramah kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran yang masih sering digunakan, sebagai metode utama atau metode pengantar dan pendamping metode lain. Pembelajaran dengan metode ceramah dapat terlaksana dengan baik apabila sesuai dengan kondisi dan situasi.

Hamdayama (2014:168) mengatakan bahwa metode ceramah dapat digunakan dalam beberapa kondisi, yaitu: (1) sebagai pengantar ketika guru ingin mengajarkan topik baru; (2) ketika tidak ada sumber belajar pada siswa sehingga siswa dituntut untuk membuat catatan berdasarkan penjelasan guru; (3) ketika guru menghadapi jumlah siswa yang cukup banyak sehingga tidak memungkinkan untuk memperhatikan siswa secara individual; (4) proses belajar memerlukan penjelasan lisan. Sementara itu, Rianto (2006:48) menjelaskan bahwa metode ceramah dapat terlaksana dengan baik apabila: (1) guru atau penceramah memiliki keterampilan menjelaskan dengan bahasa, suara, gaya, dan sikap yang baik serta menarik; (2) pendengar memiliki kemampuan mendengarkan yang baik dan benar, mendengarkan yang baik dan benar terjadi ketika alat pendengaran menangkap getaran suara yang berisi pesan tertentu dan bersamaan dengan itu terjadi proses berpikir untuk mengolah pesan yang diperoleh; (3) penceramah dan pendengar berada pada tingkat pemahaman yang sama tentang materi yang diceramahkan.

Pembelajaran yang didominasi dengan metode ceramah biasanya berpusat pada guru sebagai penceramah, sedangkan siswa sedikit berperan atau cenderung

pasif dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu diadakan variasi, misalnya dari gaya dan seni berbicara guru atau memvariasikan metode ceramah dengan metode pembelajaran yang lain seperti tanya jawab, diskusi, dan lain sebagainya.

2.1.6.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah

Rianto (2006:49-50) menjelaskan kelebihan dan kekurangan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan metode ceramah antara lain:

- 1) dalam waktu singkat, guru dapat menyajikan materi pelajaran yang banyak kepada sejumlah siswa secara serentak;
- 2) melatih kemampuan siswa dalam mendengarkan secara tepat, kritis dan penuh penghayatan sehingga mereka dapat mendengarkan dengan baik dan benar;
- 3) memungkinkan terjadinya penguatan dari guru dan siswa;
- 4) memungkinkan guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman guru atau siswa dalam kehidupan nyata sehingga siswa memperoleh wawasan yang luas dan merangsang tumbuhnya daya imajinasi;
- 5) membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami materi dan sebagai pengantar penggunaan metode lain.

Sedangkan kekurangan metode ceramah yaitu:

- 1) proses pembelajaran didominasi oleh guru, sementara siswa pasif dan cenderung menghapalkan semua sifat materi sebagai fakta;
- 2) komunikasi yang terjadi hanya satu arah sehingga cenderung menimbulkan salah tafsir tentang istilah tertentu;

- 3) tidak semua guru memiliki keterampilan berbicara dengan gaya bahasa, suara dan sikap yang baik sehingga dapat menarik perhatian, memotivasi, dan menumbuhkan daya imajinasi siswa;
- 4) tidak segera dapat diketahui umpan balik tentang materi yang telah disajikan;
- 5) pelaksanaan ceramah yang lebih dari 20 menit akan memudarkan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran terkesan menjemukan;
- 6) materi pelajaran hanya mampu diingat oleh siswa dalam waktu singkat;
- 7) mengurangi kreativitas siswa.

Kelebihan dan kekurangan metode ceramah juga disampaikan oleh Hamdayama (2014:169). Kelebihannya metode ceramah antara lain:

- 1) guru mudah menguasai kelas karena penyampaian informasi dan materi langsung dengan tatap muka dengan siswa;
- 2) metode dianggap paling ekonomis waktu dan biaya;
- 3) mudah dilaksanakan;
- 4) dapat diikuti siswa dalam jumlah yang besar;
- 5) guru mudah menerangkan bahan pelajaran yang banyak.

Sedangkan kekurangan metode ceramah yaitu:

- 1) kegiatan pengajaran bersifat verbalisme (pengertian kata-kata);
- 2) siswa yang lebih tanggap dari sisi visual akan dirugikan, sedangkan siswa yang lebih tanggap secara auditif akan lebih mudah dalam menangkap materi;
- 3) bila terlalu lama akan membosankan;
- 4) sulit mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar siswa;
- 5) mengakibatkan siswa pasif.

Metode ceramah mempunyai kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada sekelompok siswa, namun juga dapat mengakibatkan siswa pasif. Penggunaan metode ceramah akan menjadi lebih baik apabila dipadukan dengan metode atau model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.6.4 Sintak Metode Ceramah

Sintak pembelajaran dengan metode ceramah menurut Rianto (2006:50-52) meliputi beberapa tahap, yaitu.

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai.
 - b) Mengorganisasikan isi materi pokok dan penugasannya.
 - c) Mempersiapkan alat bantu untuk memperjelas materi.
- 2) Tahap Awal Ceramah/ Pengantar
 - a) Menciptakan hubungan dengan siswa, misalnya dengan perkenalan, cerita hangat, atau menginformasikan prosedur ceramah.
 - b) Menarik perhatian siswa, misalnya dengan memberikan motivasi.
 - c) Mengekspos isi materi yang penting, seperti ringkasan, definisi, atau hubungan materi dengan materi yang disajikan sebelumnya.
- 3) Tahap Pengembangan Ceramah
 - a) Penjelasan hendaknya singkat, jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
 - b) Sebagai visualisasi, gunakan papan tulis untuk mencatat penjelasan.
 - c) Beberapa materi yang dianggap penting dapat diulang beberapa kali.

- d) Bila perlu diberikan ilustrasi atau contoh konkret.
 - e) Alokasi waktu perlu diatur dan menyelipkan selingan berupa cerita menarik atau mengajukan pertanyaan setiap 10-20 menit.
- 4) Tahap Akhir Ceramah
- a) Bersama siswa membuat kesimpulan materi yang telah disajikan.
 - b) Mengecek umpan balik siswa tentang materi.

2.1.7 Metode Tanya Jawab

2.1.7.1 Pengertian Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan cara penyajian materi dalam bentuk pertanyaan dan jawaban, baik oleh guru maupun siswa. Dalam metode tanya jawab, terkandung tiga hal, yaitu pertanyaan, respon, dan reaksi. Pertanyaan merupakan kata-kata atau kalimat yang digunakan untuk memperoleh respon. Sedangkan reaksi menunjukkan perubahan dan penilaian terhadap pertanyaan dan respon (Rianto, 2006:52). Mukrimaa (2014:81) juga menjelaskan bahwa metode tanya jawab merupakan cara penyampaian materi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Metode ini biasanya digunakan sebagai apersepsi, selingan, atau evaluasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode tanya jawab merupakan cara penyampaian materi ajar dengan pertanyaan dan jawaban. Pertanyaan dan jawaban dapat berasal dari guru atau siswa. Metode tanya jawab dapat digunakan untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi, meninjau pemahaman materi, dan sebagai selingan dalam proses pembelajaran.

2.1.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Tanya Jawab

Rianto (2006:53-54) menjelaskan bahwa metode tanya jawab mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode tanya jawab yaitu:

- 1) siswa didorong dan dilatih untuk berpikir secara teratur;
- 2) siswa belajar untuk memecahkan masalah;
- 3) siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran;
- 4) siswa lebih cepat berhasil dalam mempelajari materi baru;
- 5) setiap saat guru dapat mengontrol keikutsertaan siswa.

Sedangkan kekurangan metode tanya jawab dalam pembelajaran yaitu, membuat siswa menjadi kurang bebas dalam belajar karena jalan pikirannya ditentukan oleh berbagai pertanyaan.

Kelebihan dan kekurangan metode tanya jawab dalam pembelajaran juga disampaikan oleh Mukrimaa (2014:84). Kelebihan metode tanya jawab yaitu dapat menarik minat siswa, mengetahui kualitas siswa, merangsang dan memunculkan keberanian siswa dalam mengemukakan jawaban. Sedangkan kekurangannya adalah siswa yang tidak aktif cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, bila guru tidak mempunyai keterampilan bertanya maka tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, bila siswa tidak responsif maka kegiatan tanya jawab menjadi percuma dan cenderung membuang waktu.

Berdasarkan penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan metode tanya jawab, dapat disimpulkan bahwa metode tanya jawab dapat membantu guru untuk mengetahui ketercapaian materi pada siswa, memunculkan rasa percaya diri, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, apabila siswa pasif

dan tidak responsif, atau guru tidak mempunyai keterampilan bertanya yang baik, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.

2.1.7.3 Sintak Metode Tanya Jawab

Sintak pelaksanaan metode tanya jawab dalam pembelajaran menurut Rianto (2006:54) terdiri dari tiga tahap, yaitu.

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai.
 - b) Menetapkan materi pokok pertanyaan.
 - c) Merumuskan pertanyaan sesuai materi.
 - d) Mengidentifikasi kemungkinan pertanyaan dari siswa.
- 2) Tahap Pelaksanaan
 - a) Menginformasikan kompetensi dasar materi yang akan dibahas.
 - b) Mengajukan pertanyaan secara klasikal.
- 3) Tahap Akhir
 - a) Membuat kesimpulan.
 - b) Bila perlu ajukan pertanyaan ulang tentang inti materi sebagai penguatan dan balikan bagi siswa.

2.1.8 Metode *Role playing*

2.1.8.1 Pengertian Metode *Role playing*

Subagiyo (2013:3) mengartikan *role play* sebagai kegiatan berpura-pura menjadi orang lain. Hamdani (2011:87) mengartikan metode *role playing* sebagai cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Sedangkan

menurut Ruminiati (2007:2.8), metode *role playing* adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu permasalahan, agar siswa dapat memecahkan masalah sosial.

Uno (2008:26) mengungkapkan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema atau permasalahan dengan bantuan kelompok. Sedangkan Mukrimaa (2014:147) menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi.

Rianto juga mengungkapkan pendapatnya tentang pembelajaran dengan metode *role playing*, bahwa melalui *role playing* siswa dihadapkan pada tingkah laku sehari-hari dengan harapan mereka dapat mengeksplorasi situasi dan bebas mengungkapkan ide-ide serta perasaannya untuk mengambil suatu keputusan. Selama kegiatan pembelajaran, siswa akan belajar memutuskan masalah dalam bentuk tindakan setelah dipertimbangkan melalui diskusi kelompok. Respon berupa tingkah laku yang diperankan tidak dikendalikan oleh skenario, namun merupakan ide dan saran yang tidak terduga sebagai wujud reaksi atas permasalahan yang disajikan (Rianto, 2006:76).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh hidup atau benda mati. Melalui metode ini, siswa

dapat menyelesaikan permasalahan melalui proses diskusi dan menunjukkannya dengan tingkah laku sebagai bentuk respon atas permasalahan yang dihadapi.

2.1.8.2 Karakteristik Metode *Role playing*

Metode *role playing* mempunyai karakteristik utama, yaitu menghadirkan situasi atau permasalahan dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di kelas dan melibatkan siswa untuk mengembangkan daya imajinasinya dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permasalahan yang diangkat sebagai topik pertunjukan peran adalah permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan siswa dan sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sehingga akan tercipta pembelajaran bermakna yang memudahkan siswa untuk memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hamdayama (2014:190) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh dari metode *role playing* meliputi kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menginterpretasikan suatu kejadian, mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga siswa dapat mengeksplorasi berbagai perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Proses pembelajaran dengan metode *role playing* menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan alat indera ke dalam situasi atau permasalahan yang dihadirkan. Rianto (2006:76) menyatakan bahwa pembelajaran dengan *role playing* menunjukkan terjadinya proses transaksional karena respon tingkah laku yang diperankan merupakan wujud reaksi atas permasalahan yang dihadapi.

2.1.8.3 Kelebihan Metode *Role playing*

Sebagai metode pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, metode *role playing* mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan metode *role playing* menurut Rianto (2006:77) yaitu:

- 1) menimbulkan rasa senang sehingga siswa termotivasi untuk melibatkan diri;
- 2) menimbulkan imajinasi sehingga memungkinkan siswa untuk berpikir kritis untuk melihat jauh ke depan;
- 3) sebagai wahana untuk melakukan percobaan nilai, norma, dan moral yang tercermin dalam tingkah laku sosial sehingga siswa lebih menghayatinya termasuk peran budaya secara keseluruhan dalam realitas kehidupan;
- 4) memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan dan perasaannya dalam menghadapi persoalan secara realistis;
- 5) memupuk solidaritas antar siswa;
- 6) memungkinkan guru untuk memberikan layanan pendidikan kepada siswa yang berbeda kemampuannya dalam waktu yang sama.

Kelebihan metode *role playing* menurut Shoimin (2014:162-163) yaitu:

- 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda;
- 3) guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan ketika melakukan permainan;
- 4) berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa;
- 5) sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;

- 6) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi;
- 7) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan memetik hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri;
- 8) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sementara itu, Hamdani (2011:87) mengatakan bahwa kelebihan metode *role playing* yaitu seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Keuntungan dalam metode *role playing* yaitu: (1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (3) guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan; (4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Hamalik (2015:214) menyatakan bahwa keuntungan yang diperoleh dengan menerapkan metode *role playing* yaitu ketika dilaksanakannya bermain peran (*role playing*), siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Siswa juga dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa kecemasan.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, metode *role playing* yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memberikan banyak keuntungan bagi siswa. Sebagaimana yang diungkapkan Rianto (2006:76), bahwa *role playing* dapat membantu siswa untuk: (1) mempertimbangkan nilai-nilai sosial dan moral yang

tercermin dalam tingkah laku kehidupan nyata dengan segala konsekuensinya melalui diskusi kelompok dan belajar dari pengalaman sehingga merasa yakin untuk menolak atau menerima nilai-nilai dalam kehidupan; (2) menyadari adanya keragaman pendapat dengan penuh pengertian dan tenggang rasa; (3) menumbuhkan keberanian mengambil keputusan dalam menghadapi masalah dilematis; (4) mengeksplorasi gagasan dan perasaan untuk merespon setiap permasalahan kehidupan nyata, (5) menumbuhkembangkan empati terhadap orang lain, dan (6) mempersiapkan diri untuk ikut bertanggung jawab dalam kehidupan masyarakat. Uno (2008:26) juga mengungkapkan manfaat proses pembelajaran dengan metode *role playing* yang dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) mengenali perasannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap; nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan metode *role playing* juga dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah.

2.1.8.4 Kekurangan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* selain mempunyai banyak kelebihan juga mempunyai beberapa kekurangan, seperti yang diungkapkan Shoimin (2014:163) bahwa kekurangan metode *role playing* yaitu:

- 1) memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak;
- 2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari guru dan siswa;
- 3) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memperagakan suatu adegan tertentu;
- 4) apabila pelaksana mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai;
- 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Sementara itu, kekurangan metode *role playing* menurut Ruminiati (2007:2.9) yaitu: (1) pada umumnya yang aktif hanya yang berperan saja; (2) cenderung dominan reaksinya daripada kerjanya; (3) membutuhkan ruang yang cukup luas; (4) mengganggu pembelajaran di kelas lain.

Kekurangan metode *role playing* berdasarkan uraian tersebut, secara garis besar terletak pada kreativitas guru, keefektifan waktu, dan kemungkinan adanya siswa yang tidak terlibat. Kekurangan ini dapat diatasi apabila guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengelola pembelajaran dengan metode *role playing*. Guru seharusnya dapat memperhitungkan waktu pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Guru juga dapat melibatkan semua siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Bagi siswa yang tidak memainkan peran dapat dilibatkan sebagai kelompok pengamat yang bertugas mengevaluasi semua pemeran selama proses bermain peran berlangsung.

Selain itu, semua siswa juga harus terlibat dalam proses diskusi kelompok dalam memecahkan permasalahan.

2.1.8.5 Sintak Metode *Role playing*

Sintak atau langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* menurut Rianto (2006:79) yaitu: (1) menetapkan kompetensi dasar yang akan dicapai; (2) menginformasikan permasalahan, alur cerita, dan karakteristik yang akan diperankan; (3) pemilihan pemeran dan pengamat; (4) pemanasan dan penataan alur; (5) pemeranan; (6) diskusi dan penilaian; (7) jika perlu dilakukan pemeranan ulang tentang peran yang telah direvisi; (8) saling berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan. Sementara itu, langkah-langkah pembelajaran *role playing* menurut Djamarah (dalam Hamdayama 2014:191) yaitu:

- 1) guru memilih dan mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan siswa, agar siswa terdorong untuk mencari penyelesaian;
- 2) pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan, mendeskripsikan karakter dan apa saja yang harus dikerjakan oleh para pemain;
- 3) menyusun tahap-tahap bermain peran;
- 4) menyiapkan pengamat, yaitu semua siswa yang tidak menjadi pemain;
- 5) pemeranan, pada tahap ini siswa beraksi sesuai peran masing-masing;
- 6) diskusi dan evaluasi, sesuai dengan permasalahan dan pertanyaan yang muncul dari siswa didiskusikan bersama;
- 7) pengambilan kesimpulan.

Hamalik (2015:214-216) menjelaskan bahwa langkah-langkah yang dapat digunakan guru dalam menyiapkan situasi *role playing* yaitu.

1) Persiapan dan Instruksi

a) Guru memiliki situasi/ dilema bermain peran

Situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar, serta penting bagi siswa.

b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa mengikuti latihan pemanasan untuk menyiapkan siswa, membantu mengembangkan imajinasi, serta membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.

c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan. Guru menyampaikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari karakter.

d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi yang berkaitan dengan masing-masing peran kepada pendengar.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

a) Para aktor terus melakukan peran sepanjang situasi bermain peran, sedangkan *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan.

c) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran dan dibimbing oleh guru untuk mengembangkan penahaman tentang bermain peran dan maknanya bagi hidup siswa.

3) Evaluasi Bermain Peran

- a) Siswa memberikan keterangan, baik tertulis maupun lisan dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.
- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran menggunakan komentar evaluatif dari siswa atau catatan yang dibuat oleh guru.
- c) Guru memuat kegiatan pembelajaran pada jurnal sekolah atau catatan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, langkah-langkah penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran dimulai dengan memilih dan mengemukakan permasalahan yang diangkat dari kehidupan siswa, dilanjutkan dengan memilih peran beserta tugas yang harus dikerjakan. Langkah selanjutnya yaitu pemeranan, diskusi, evaluasi dan menyimpulkan pembelajaran.

Pada penelitian ini, *role playing* merupakan metode yang akan diterapkan pada pembelajaran (*treatment*) di kelas eksperimen. Peneliti memilih metode *role playing* karena penerapan metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama. Selain itu, penerapan metode *role playing* juga dapat memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah.

2.1.9 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

4.1.9.1 Pendidikan Kewarganegaraan

Ruminiati (2007:1.25) menyatakan bahwa PKn merupakan pendidikan yang menyangkut status formal warga negara. Winataputra (2007:1.4)

menyatakan bahwa istilah kewarganegaraan secara konseptual diadopsi dari konsep *citizenship* yang diartikan sebagai hal-hal terkait status hukum dan karakter warga negara, sebagaimana yang digunakan dalam perundang-undangan kewarganegaraan. PKn merupakan program pengembangan karakter warga negara secara kurikuler.

Tujuan pembelajaran PKn sebagaimana yang disampaikan oleh Mulyasa (dalam Ruminiati, 2007:1.26) yaitu untuk membuat siswa (1) mampu berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan; serta (3) dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Sementara itu, Winataputra (2007:1.7-1.8) mengungkapkan bahwa PKn berperan penting dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa sepanjang hayat, melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelaksanaan PKn di sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, serta keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis.

4.1.9.2 Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Menurut Rumiati (2007:1.30), PKn SD merupakan mata pelajaran yang mangasosiasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila serta budaya

bangsa. Fathurrohman (2011:8-9) menjelaskan bahwa ruang lingkup PKn SD meliputi beberapa aspek, yaitu.

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, dan persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju

masyarakat madani, sistem pemerintahan, dan pers dalam masyarakat demokrasi.

- 7) Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Tujuan PKn di SD sebagaimana yang dijabarkan oleh Fathurrohman (2011:7-8) dan sesuai dengan lampiran Permendiknas Tahun 2006, yaitu agar peserta didik memiliki beberapa kemampuan, antara lain.

- 1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan 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 percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

4.1.9.3 Materi Keputusan Bersama

Materi keputusan bersama merupakan materi yang diajarkan pada kelas V semester II. Berdasarkan lampiran Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (Permendiknas,2006:227), materi keputusan bersama dicantumkan dengan Standar Kompetensi (SK) yang berbunyi “memahami keputusan bersama”. Kompetensi Dasar (KD) pada materi ini terdiri dari dua poin, yaitu 4.1 mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama dan 4.2 mematuhi keputusan bersama. Berdasarkan SK dan KD tersebut, materi keputusan bersama dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator, yaitu.

- 4.2.1 Menjelaskan pengertian keputusan.
- 4.2.2 Menyebutkan bentuk-bentuk keputusan bersama.
- 4.2.3 Menyebutkan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengambilan keputusan bersama.
- 4.2.4 Menjelaskan pengertian musyawarah dan voting.
- 4.2.5 Mengimplementasikan asas-asas dalam bermusyawarah.
- 4.2.6 Menentukan syarat pendapat yang baik.
- 4.2.7 Menemukan permasalahan yang dapat diselesaikan dengan musyawarah.
- 4.2.8 Menyimpulkan manfaat keputusan bersama dalam menyelesaikan masalah.
- 4.2.9 Menilai sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.
- 4.2.10 Menemukan pokok pemikiran yang terkandung dalam sila ke-4 Pancasila.

Pembahasan yang dicantumkan pada pembelajaran PKn kelas V semester II materi keputusan bersama yaitu.

- 1) Pengertian keputusan

Priyatna (2009:111) menjelaskan bahwa keputusan merupakan kebijakan yang diambil oleh seseorang dari beberapa alternatif pilihan untuk menyelesaikan suatu persoalan atau masalah yang dihadapi. Sedangkan menurut Sulhan (2008:101), keputusan merupakan pilihan yang diambil oleh seseorang. Jadi, keputusan merupakan pilihan atau putusan yang telah ditetapkan atau disetujui untuk kemudian dilaksanakan.

Keputusan terdiri dari keputusan pribadi dan keputusan bersama. Sutedjo (2009:79) menjelaskan bahwa keputusan pribadi merupakan keputusan yang dibuat sendiri, untuk kepentingan diri sendiri dan menyangkut diri sendiri, misalnya keputusan berangkat sekolah dengan berjalan kaki atau naik sepeda. Sedangkan keputusan bersama merupakan segala sesuatu yang telah disepakati bersama untuk dijalankan bersama. Keputusan bersama dibuat jika menyangkut orang banyak dan hasilnya akan menjadi tanggung jawab bersama.

2) Bentuk-bentuk keputusan bersama

Winarno (2009:70-76) menjelaskan bentuk keputusan bersama, yaitu:

- a) keputusan bersama di lingkungan keluarga, misalnya keputusan tentang pembagian tugas-tugas rumah, kerja bakti bersama keluarga, uang saku untuk setiap anggota keluarga, dan menu makanan;
- b) keputusan bersama di lingkungan sekolah, misalnya keputusan tentang kepengurusan kelas, kepengurusan organisasi sekolah, pembagian tugas kebersihan kelas, besaran uang gedung, dan kuota penerimaan siswa baru;

- c) keputusan bersama di lingkungan masyarakat, misalnya keputusan tentang kerja bakti desa, besaran iuran warga, sumbangan untuk warga yang membutuhkan, dan pembagian tugas jaga malam;
- d) keputusan bersama di lingkungan pemerintahan, misalnya keputusan tentang hari libur nasional, besaran tarif angkutan, harga dasar pupuk dan beras, besarnya Upah Minimum Kabupaten (UMK).

3) Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengambilan keputusan bersama

Sulhan (2008:102) menjelaskan beberapa hal yang harus diperhatikan agar keputusan bersama membuahkan hasil tanpa meninggalkan masalah yaitu:

- a) saling memahami dan menghargai pendapat orang lain;
- b) saling memahami apa yang sedang dimusyawarahkan;
- c) kepentingan umum lebih diutamakan daripada kepentingan pribadi;
- d) menerima masukan dalam bentuk kritik, usul, maupun saran;
- e) tidak memaksakan kehendak dalam mengambil keputusan;
- f) menerima bahwa keputusan yang sudah diambil adalah keputusan terbaik;
- g) keputusan yang sudah diambil dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

4) Pengertian musyawarah dan voting

Berdasarkan ketetapan MPR No.II/MPR/1999 Pasal 79 dijelaskan bahwa pengambilan keputusan pada dasarnya diusahakan dengan musyawarah untuk mufakat, apabila tidak mungkin putusan diambil berdasarkan suara terbanyak. Pada pasal 83 dijelaskan bahwa syarat sahnya keputusan musyawarah yaitu

apabila diambil dalam suatu rapat yang daftar hadirnya ditandatangani lebih dari 1/2 dari anggota rapat yang mencerminkan setiap fraksi. Sedangkan syarat sahnya keputusan berdasarkan suara terbanyak sebagaimana diatur pada Pasal 85, yaitu diambil dalam suatu rapat yang daftar hadirnya ditandatangani minimal 2/3 dari anggota rapat dan disetujui lebih dari 1/2 anggota yang hadir.

Priyatna (2009:113-117) menjelaskan bahwa musyawarah merupakan pertemuan yang melibatkan beberapa orang pada suatu tempat dengan tujuan menyatukan pendapat atau menghasilkan keputusan bersama, sedangkan voting merupakan pengambilan keputusan bersama berdasarkan jumlah suara terbanyak. Sedangkan menurut Winarno (2009:80-81), musyawarah adalah pembahasan bersama dengan maksud mencapai keputusan atas penyelesaian masalah. Apabila keputusan bersama tidak dapat dicapai melalui musyawarah maka dilakukan voting, yaitu pengambilan keputusan bersama berdasarkan suara terbanyak.

5) Asas-asas dalam musyawarah

Menurut Rikayani (2009:76), agar musyawarah dapat berjalan dengan baik, maka dalam pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa asas, yaitu.

a) Asas kekeluargaan

Asas kekeluargaan diperlukan agar musyawarah berjalan dengan damai dan terhindar dari pertikaian. Perwujudan asas kekeluargaan dalam musyawarah misalnya dengan saling menghargai, bersedia menerima kritik dan saran, serta menerima dan melaksanakan hasil keputusan bersama dengan senang hati.

b) Asas kebersamaan

Asas kebersamaan dalam musyawarah diperlukan agar setiap peserta memegang tujuan utama musyawarah, yaitu mencari solusi dari permasalahan bersama. Asas ini diwujudkan dengan saling menghargai pendapat semua orang, tidak membedakan kaum mayoritas dan minoritas, menyamaratakan perlakuan kepada semua peserta musyawarah, dan lain sebagainya.

c) Asas gotong royong

Asas gotong royong perlu dilaksanakan dalam musyawarah karena tujuan musyawarah adalah pencarian solusi atas permasalahan bersama dengan melibatkan banyak orang agar permasalahan dapat terselesaikan dengan baik dan lebih ringan. Dengan adanya asas gotong royong, setiap anggota musyawarah mempunyai kewajiban untuk saling membantu dalam mencari solusi, serta tidak diperbolehkan untuk saling menjatuhkan.

6) Syarat pendapat yang baik

Rikayani (2009:77) menjelaskan bahwa dalam proses pengambilan keputusan bersama, setiap pihak harus bersifat terbuka untuk menerima masukan dan kritik dari pihak lain, bertenggang rasa atau tidak egois, tidak memaksakan pendapat, menyampaikan ide-idenya dengan sopan dan berperilaku santun, serta menghormati semua pihak. Sementara itu, Hakim (2009:67-68) menjelaskan beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh peserta musyawarah yaitu: (1) setiap orang diberi hak dan kebebasan yang sama untuk menyampaikan pendapat dalam musyawarah; (2) pendapat yang disampaikan oleh peserta musyawarah harus disertai dengan alasan yang masuk akal; (3) pendapat harus disampaikan dengan niat yang baik untuk memenuhi kepentingan bersama; (4) penyampaian

pendapat harus dilakukan dengan sopan dan penuh kerendahan hati; (5) dalam musyawarah lebih menonjolkan persamaan daripada perbedaan pendapat yang ada, sehingga memudahkan pencapaian kesepakatan bersama.

7) Permasalahan yang dapat diselesaikan dengan musyawarah

Hakim (2009:67) menyatakan bahwa suatu masalah yang menyangkut kepentingan bersama, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat, harus diputuskan bersama dengan melibatkan semua pihak yang berkepentingan. Permasalahan yang dapat diselesaikan bersama dengan musyawarah maupun voting yaitu permasalahan yang menyangkut kepentingan banyak orang dan melibatkan banyak orang. Beberapa contoh permasalahan yang dapat diselesaikan dengan musyawarah yaitu:

- masalah pembagian tugas-tugas rumah atau kerja bakti keluarga;
- penentuan banyaknya tentang uang saku untuk setiap anggota keluarga;
- pemilihan ketua OSIS/ RT/ RW;
- penentuan lokasi, biaya, dan kebutuhan lain dalam acara yang melibatkan banyak orang, seperti karya wisata, konser, atau pagelaran tertentu.

8) Manfaat keputusan bersama dalam menyelesaikan masalah

Priyatna (2009:112) menjelaskan bahwa manfaat keputusan bersama yaitu:

(1) permasalahan dapat dipecahkan dengan baik; (2) menghasilkan keputusan yang bermutu; (3) hubungan sesama akan harmonis; (4) mendapat masukan yang berharga dari peserta lain. Sedangkan Sutedjo (2009:92) menjelaskan bahwa manfaat yang akan diperoleh masyarakat yang melaksanakan keputusan bersama

yaitu: (1) menumbuhkan sikap saling tolong-menolong; (2) mempererat tali persatuan dan kesatuan bangsa; (3) menciptakan kehidupan yang rukun.

Sementara itu, Winarno (2009:72) bahwa membiasakan diri membuat keputusan bersama akan menumbuhkan sikap saling terbuka dalam berpendapat, saling menghargai pendapat, melatih keberanian, kecerdasan dan kreativitas, memudahkan penyelesaian masalah, menjadi lebih ikhlas untuk melaksanakan keputusan bersama, serta menciptakan suasana harmonis.

9) Sikap terhadap keputusan bersama

Rikayani (2009:79-80) menjelaskan beberapa sikap dalam mematuhi keputusan bersama, yaitu: (1) bersikap menghargai; karena proses untuk menghasilkan keputusan bersama melalui waktu yang cukup lama dan melibatkan banyak pihak; (2) bersikap taat, artinya segala keputusan bersama harus dipatuhi dengan baik apapun konsekuensinya; (3) bersikap bijaksana, terkadang hasil keputusan bersama kurang disukai dan dipahami, maka dibutuhkan sikap bijaksana untuk mematuhi keputusan bersama; (4) bersikap tenggang rasa, karena setiap orang memiliki cara yang berbeda dalam melaksanakan hasil keputusan bersama.

10) Pokok pemikiran sila keempat Pancasila

Winarno (2009:84) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip sila keempat Pancasila yang menjadi dasar pelaksanaan keputusan bersama. Pokok pemikiran sila keempat Pancasila yaitu.

- a) Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama.

- b) Tidak saling memaksakan kehendak pada orang lain.
- c) Musyawarah diharapkan dapat mencapai kata mufakat dengan diliputi oleh semangat kekeluargaan.
- d) Musyawarah dilakukan dengan akal sehat dan hati nurani yang luhur.
- e) Menerima, mematuhi dan melaksanakan hasil keputusan bersama dengan ikhlas, penuh itikad baik, dan rasa tanggung jawab.
- f) Keputusan yang diambil harus dapat dipertanggungjawabkan kepada Tuhan YME, menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, serta nilai kebenaran dan keadilan.

2.1.10 Keefektifan Metode *Role playing* pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama

Abimanyu, dkk (2008:8.14) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran mendidik yang secara serentak dapat mencapai dua sisi penting dari tujuan pendidikan di sekolah, yaitu (1) memiliki/ menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; dan (2) membangun pribadi sebagai pemangung eksistensi manusia. Jadi pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang secara serentak mengembangkan kepribadian dan membantu siswa untuk memiliki IPTEKS. Sedangkan, Hamalik (2015:171-172) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas sendiri. Siswa sebaiknya belajar sambil bekerja, karena dengan bekerja mereka akan memperoleh pengetahuan,

pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk kehidupan di masyarakat.

Metode pembelajaran merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keefektifan suatu pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, guru juga dapat merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi, kondisi dan materi yang akan disampaikan.

Role playing merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi keputusan bersama. Karakteristik metode *role playing* yang membawa situasi atau permasalahan dunia nyata ke dalam proses pembelajaran sehingga melatih siswa untuk mencari, mendiskusikan dan menetapkan solusi, sesuai dengan materi keputusan bersama yang membahas permasalahan yang terjadi pada lingkungan sekitar siswa, seperti musyawarah, voting dan melaksanakan keputusan bersama. Pernyataan Boediono (dalam Hamdayama, 2014:190) mengenai keefektifan metode *role playing* terhadap materi keputusan bersama yaitu.

Proses memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari.

Melalui metode *role playing*, guru dapat menempatkan siswa ke dalam situasi yang mengharuskan mereka untuk memikirkan, menentukan, dan menghargai keputusan bersama dengan menghadirkan situasi dunia nyata atau memerankan tokoh tertentu. Kegiatan *role playing* yang dapat dimunculkan misalnya, menempatkan siswa pada situasi musyawarah untuk mencari kesepakatan atau mufakat, melibatkan siswa dalam perundingan suatu permasalahan dan mencari kesepakatan, menempatkan siswa pada suasana saling menghargai pendapat dalam diskusi dan menghargai serta mematuhi keputusan bersama yang telah disepakati. Dengan demikian, penyampaian materi menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakter siswa SD yang gemar bermain dan menyukai kegiatan yang melibatkan fisik mereka. Selain itu, dalam pembelajaran dengan metode *role playing*, guru dapat mengangkat permasalahan yang berasal dari kehidupan siswa dan mengajak mereka untuk merasakan masalah tersebut serta mencari solusinya. Sehingga siswa dapat berlatih untuk berpikir kritis dalam mencari solusi berdasarkan situasi atau permasalahan.

Pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif dan berdasarkan masalah di sekitar siswa dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Sehingga, siswa tidak hanya mampu memahami konsep, namun juga dapat berlatih untuk menerapkannya pada kehidupan nyata. Pembelajaran yang demikian, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada materi keputusan bersama.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

2.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh Anis Silfiyah, Harmanto, dan Isa Ansori pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Role Playing* pada Siswa Kelas V”. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) keterampilan guru pada siklus I mendapat skor rata-rata 2,8 dengan kualifikasi baik, pada siklus II meningkat menjadi 3,4 dengan kualifikasi sangat baik, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 3,7 dengan kualifikasi sangat baik; (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 2,35 dengan kualifikasi baik, pada siklus II menjadi 2,7 dengan kualifikasi baik, dan pada siklus III menjadi 3,3 dengan kualifikasi sangat baik; (3) ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I 71,42% dengan nilai rata-rata 71,71, pada siklus II menjadi 77,14% dengan nilai rata-rata 75,71 dan pada siklus III menjadi 85,17% dengan nilai rata-rata 81. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

2.2.2 Penelitian yang dilakukan oleh Rini Meita Indrawati pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui Bermain Peran”. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I nilai akhir performansi guru 82,66, rata-rata

nilai 78,93, ketuntasan belajar klasikal 85,71% dan persentase aktivitas belajar siswa 68,56% dengan kriteria tinggi. Sementara pada siklus II nilai akhir performansi guru 89,23, rata-rata nilai 80,24, ketuntasan belajar klasikal 92,86%, dan persentase aktivitas belajar siswa 77,89% dengan kriteria sangat tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta performansi guru kelas V SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi.

2.2.3 Penelitian yang dilakukan oleh Ulrika Westrup och Agneta Planander pada tahun 2013 dengan judul "*Role-Play as A Pedagogical Method to Prepare Students for Practice: The Students' Voice*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *role playing* mendukung siswa dengan merangsang mereka untuk memahami masalah dari berbagai sudut pandang, kemudian melakukan perubahan perspektif. Latihan *role playing* juga memungkinkan siswa untuk menciptakan pemahaman kolektif tentang situasi. Interaksi sosial yang aktif dan percakapan dalam *role playing* berkontribusi untuk membangun rasa kebersamaan di kalangan siswa.

2.2.4 Penelitian yang dilakukan Fitriyah Umami Sholihah dan Jandud Gregorius pada tahun 2014 dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi PKn pada Sekolah Dasar". Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Aktivitas guru mengalami peningkatan pada siklus I sebesar

55,68%, pada siklus II sebesar 73,86% dan pada siklus III sebesar 96,58%. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 60%, pada siklus II 70% dan pada siklus ke III sebesar 97,5%. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan persentase pada siklus I sebesar 60,50%, pada siklus II sebesar 78,50% dan pada siklus III sebesar 96,42%.

2.2.5 Penelitian yang dilakukan oleh Munasik pada tahun 2014 dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kebebasan berorganisasi pada pembelajaran PKn siswa kelas V SDN Paketiban 01. Pada kondisi awal nilai rata-rata pemahaman kebebasan berorganisasi secara klasikal adalah 61, pada siklus I nilai rata-rata pemahaman kebebasan berorganisasi secara klasikal adalah 70, dan pada siklus II nilai rata-rata pemahaman kebebasan berorganisasi secara klasikal adalah 82. Selain itu, persentase ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan. Pada kondisi awal siswa yang nilainya memenuhi KKM adalah 5 siswa dengan ketuntasan klasikal 36%, pada siklus I siswa yang nilainya memenuhi KKM adalah 9 siswa dengan ketuntasan klasikal 64%, dan pada siklus II siswa yang nilainya memenuhi KKM adalah 13 siswa dengan ketuntasan klasikal 93%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan hasil yang memuaskan.

- 2.2.6 Penelitian yang dilakukan oleh Mamluatul Fuad pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Bermain Peran dan TAI dengan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Tematik”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar tematik dengan model TAI diperoleh nilai rata-rata 76,88 dengan nilai tengah 75,00 dan nilai frekuensi tinggi 7,653. Sedangkan hasil belajar tematik dengan model bermain peran diperoleh nilai rata-rata 88,38 dengan nilai tengah 90,00 dan nilai frekuensi tinggi 95,00. Sementara itu, hasil belajar tematik dengan motivasi tinggi diperoleh nilai rata-rata 85,62 dengan nilai tengah 85,00 dan nilai frekuensi tinggi 90,00. Hasil belajar tematik dengan motivasi rendah diperoleh nilai rata-rata 69,67 dengan nilai tengah 70,00 dan nilai frekuensi tinggi 70,00.
- 2.2.7 Penelitian yang dilakukan oleh Mohammadreza Yousefzadeh dan Maryam Shojae Hoshmandi pada tahun 2014 dengan judul “*A Study of Educational Effect of Applying Role-Playing Teaching Method in History Classroom*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan belajar seperti keterampilan etika, praktis, emosional dan sosial. Metode *role playing* dapat mendorong siswa untuk berempati terhadap perasaan dan kondisi orang lain yang mungkin terlupakan dari proses pembelajaran.
- 2.2.8 Penelitian yang dilakukan Yu-Hui Ching pada tahun 2014 dengan judul “*Eksploring the Impact of Role Playing on Peer Feedback in an Online Case-Based Learning Activity*”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya

pengaruh positif *role playing* terhadap kemampuan memberikan umpan balik yang membangun pada siswa. 60% siswa merasa bahwa *role playing* berguna dalam membantu mereka untuk menulis dan memberikan umpan balik yang berarti. Siswa mampu memberikan umpan balik yang berguna atau menyampaikan sesuatu yang berguna kepada teman mereka.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa penerapan metode *role playing* berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran, hasil belajar, dan aktivitas belajar siswa. Penelitian tentang keefektifan metode *role playing* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan merupakan penguatan dari penelitian-penelitian terdahulu mengenai metode *role playing*.

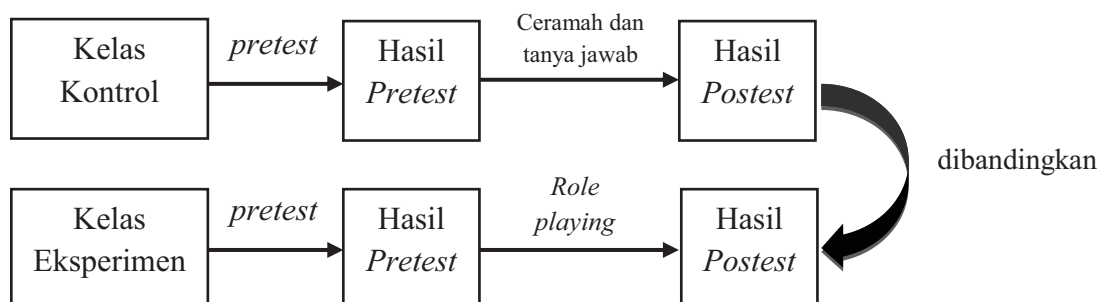
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Salah satu variabel yang akan dikaji pada penelitian ini adalah hasil belajar PKn siswa kelas V, khususnya pada materi keputusan bersama. Hasil belajar merupakan salah satu cerminan keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar PKn siswa adalah penggunaan metode pembelajaran. Melalui metode pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Ketika merasa senang dan tertarik pada materi serta kegiatan pembelajaran, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami isi materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Mengingat pentingnya pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, maka guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, serta materi yang diajarkan. Pada pembelajaran PKn kelas V materi keputusan bersama, salah satu metode yang dapat digunakan yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memunculkan suasana bermain sehingga tercipta suasana menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Melalui penerapan metode *role playing*, guru dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran perlu diperhatikan agar siswa tidak hanya mendapatkan teori, namun juga akan mendapatkan pengalaman berdasarkan kegiatan yang mereka lakukan.

Kelebihan metode *role playing* telah dijelaskan Rianto (2006:78) yaitu metode *role playing* dapat menimbulkan rasa senang sehingga memotivasi siswa untuk terlibat, menimbulkan imajinasi sehingga memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan melihat jauh ke depan, sebagai wahana untuk melakukan percobaan nilai, norma, dan moral yang tercermin dalam tingkah laku, serta memupuk solidaritas antar siswa.

Berdasarkan teori tersebut, diasumsikan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V materi keputusan bersama. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.1 Pola Kerangka Berpikir

1.5 HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2010:96). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu.

H_0 : Metode *role playing* sama efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama.

H_a : Metode *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil pengamatan hasil belajar siswa berdasarkan skor *pretest* dan *posttest* dengan uji *t-test polled varians* menunjukkan harga t-hitung yaitu 8,146 yang lebih besar dibandingkan harga t-tabel yaitu 2,021. Sehingga dapat diasumsikan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Harga t-hitung yang positif menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar PKn materi keputusan bersama siswa kelas V SDN Poncol 01 Pekalongan
2. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* cenderung lebih baik dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah dan tanya jawab. Pernyataan ini didasarkan pada persentase rata-rata aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yaitu 79% yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata aktivitas belajar siswa kelas kontrol yaitu 58%.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut, maka terdapat beberapa saran dari penulis sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* sebaiknya dirancang dan dipersiapkan dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Persiapan yang dapat dilakukan antara lain yaitu tema *role playing* yang berkaitan dengan materi ajar dan dekat dengan kehidupan siswa untuk memudahkan siswa untuk memahami dan mengaitkan situasi bermain peran (*role playing*) dengan materi yang dipelajari, serta mempersiapkan skenario yang mudah dipahami dan sesuai dengan ketersediaan jam pelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.
2. Melalui penerapan metode *role playing*, guru diharapkan dapat memaksimalkan aktivitas belajar siswa dengan melibatkan semua siswa dalam kegiatan *role playing*. Oleh karena itu, guru hendaknya mempersiapkan skenario *role playing* yang memungkinkan seluruh siswa untuk terlibat dalam situasi bermain peran, agar tidak ada siswa yang tidak mempunyai kegiatan selama kegiatan bermain peran (*role playing*) berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli et al. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariwitari, N.M.R. et al. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 2(1): 1-10.
- Bestari, Prayoga dan Ati Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk Kelas V Sekolah Dasar/ Madrasah hui*
- Ching, Yu-Hui. 2014. Exploring the Impact of Role-Playing on Peer Feedback in an Online Case-Based Learning activity. *Learning Journal Boise State University USA*. Volume 5(3): 1-20.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Dimiyati dan Mujiyono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Wuri Handayani. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (untuk PGSD dan Guru SD)*. Bantul: Nuha Litera.
- Fuad, Mamluatul. 2014. Pengaruh Model Bermain Peran dan TAI dengan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Tematik. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. Volume 1(1): 21-27.
- Hakim, A.H. et al. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indrawati, Rini Meita. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran. *Journal of Elementary Edication Universitas Negeri Semarang*. Volume 2(1): 15-22.

- Kosasih. 2015. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kusumah, Wijaya dan Desi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lapono, N. et al. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mukrimaa, Syifa S. 2014. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Munasik. 2014. Implementasi Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi. *Jurnal Pendidikan*. Volume 4(4): 1-17.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Planander, Urlika westrup' Och. 2013. Role-play as A Pedagogical Method to Prepare Student for Practice: The Students' Voice. *Journal of Department of Service Management Lund University*. Volume 3(3): 199-210.
- Poerwanti, E. et al. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Priyatna, O. et al. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa SD/MI Kelas V*. 2008. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Rianto, Milan. 2006. *Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMA Jenjang Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifa'i, A. et al. *Psikologi Pendidikan*. 2012. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Rikayani, Endang Abdullah. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan 5 Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Schulz, W. et al. 2010. *Initial Findings from IEA International Civic and Citizenship Education Study*. Amsterdam: International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Sholihah, Fitriyah Umami dan Jandut Gregorius. 2014. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi PKn pada Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*. Volume 2(3): 1-9.
- Silfiah, A. et al. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Role playing* pada Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal Universitas Negeri Semarang*. Volume 2(1): 71-78.
- Siregar, Aveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagiyo, Heru. 2013. *Role Play untuk Sekolah Menengah Kejuruan Semester 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulhan, N. et al. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutedjo, Alex Murtadi dan Supriyati. 2009. *Terampil dan Cerdas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S. 2007. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiragustika, I Wyn. Gd., et al. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role playing* Berbantuan Media Lingkungan Sosial terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di SD Gugus 2 Tampaksiring Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 2(1): 1-10.
- Yousefzadeh, Mohammadreza dan Maryam Shojae Hoshmandi. 2014. A Study of Educational Effect of Applying *Role playing* Teaching Method in Hstory Classroom. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*. Volume 8(1): 110-113.

Instruksi kepada pemeran



Pemeranan



Pemeranan musyawarah



Pemeranan voting



Penekanan materi



Posttest

