

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V  
PADA MI MAARIF MANTINGAN SALAM MAGELANG  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

**Disusun Oleh:**

**Tri Haryanto**

**NIM :12485227**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2014**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tri Haryanto

NIM : 12485227

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 10 Mei 2014

Yang menyatakan,



Tri Haryanto

NIM. 12485227



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/RO

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir Saudara Tri Haryanto  
Lamp : -

Kepada,  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Tri Haryanto  
NIM : 12485227  
Program Studi : PGMI  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Judul Skripsi : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014.

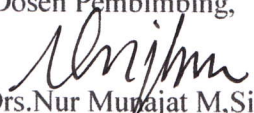
Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Sarjana Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 14 Mei 2014

Dosen Pembimbing,

  
Drs. Nur Munajat M, Si.

NIP. 19680110 1999 031002



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 0001 /2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V PADA MI MA'ARIF MANTINGAN  
SALAM MAGELANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Tri Haryanto

NIM : 12485227

Telah dimunaqosyahkan pada: Hari Sabtu, 14 Juni 2014

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQOSYAH :**

Ketua Sidang

Drs. Nur Munajat, M.Si.

NIP. 19680110 199903 1 002

Penguji I

Drs. H. M. Jamroh Latief, M.Si.

NIP. 19560412 198503 1 007

Penguji II

Sri Purnami, S.Psi., M.A.

NIP. 19730119 199903 2 001

Yogyakarta, 16 JUL 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan

UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si

NIP. 19590525 198503 1 005



## MOTTO

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ مَسْئُولًا  
(الإسراء : ٣٦)

*Artinya : “ dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawabannya.”<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* Departemen Agama RI dengan *Transliterasi Model PerBaris*, (Semarang: CV AsySyifa', 2001), hal. 759

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN KEPADA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU

MADRASAH IBTIDAIYAH, FAKULTAS ILMU

TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN

KALIJAGA YOGYAKARTA



## ABSTRAK

Tri Haryanto. "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014". Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga 2014.

Kata kunci: Pembelajaran PKn, partisipasi siswa, metode bermain Peran.

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran PKn pada kelas V di MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang nilai hasil belajar rendah karena beberapa indikator yaitu siswa kurang aktif, siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V peneliti menggunakan metode bermain peran. Dalam penelitian ini menggunakan metode Uji keabsahan (Trianggulasi). Tujuan dari penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan, Salam, Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2013/2014

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melalui tahap (1) perencanaan (2) tindakan (3) pengamatan dan (4) refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 16 siswa, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 9 perempuan. Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan jurnal harian data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan deskriptis kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode bermain peran. Pada kegiatan pra siklus nilai rata-rata siswa adalah 62,75 dan ketuntasan belajar hanya 25%. Berdasarkan dari nilai tersebut penulis melaksanakan penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) Penggunaan metode Bermain Peran pada mata pelajaran PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan tahun 2013/2014. Dengan menggunakan tujuan, tahapan-tahap serta langkah-langkah metode bermain peran yang telah dilakukan dan dilaksanakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Berdasarkan hasil belajar PKn pada siklus I ada peningkatan nilai rata-rata dari 62,75 menjadi 69,00 pada siklus II meningkat menjadi 81,00. Hasil dari siklus II merupakan bukti peningkatan hasil belajar PKn kelas V. Hasil persentase dalam proses pembelajaran siklus I adalah 62,5 kemudian meningkat pada siklus II yaitu menjadi 100%. dengan demikian terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang tahun pelajaran 2013/2014

## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيمِ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُ بِإِحْسَانٍ إِلَى  
يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala Puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran.

Penulisan dan penyusunan skripsi dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, serta memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam di UIN Sunan Kalijaga.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan, kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan, dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampikan terima kasih kepada.

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga beserta staf-stafnya yang telah membantu dalam menjalani studi program sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah.
2. Ketua dan sekretaris pengelola program peningkatan kualifikasi SI Guru MI dan PAI melalui Dual Mode System pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

3. Drs. Nur Munajat M.Si. sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan, dan memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Ibu Hj Isminah S.Pd.I selaku Kepala Madrasah MI Maarif Mantingan, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang.
5. Ibu Ida Ratnawati, selaku guru mata pelajaran PKn MI Maarif Mantingan yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
6. Siswa-siswi kelas V MI Maarif Mantingan atas ketersediaannya menjadi subyek dalam pengambilan data penelitian ini.
7. Kedua orang tua tercinta Ibu Fatonah dan Bapak Satari, serta istri tersayang Haryani dan kedua anak saya tercinta Dina Putri Larasati, dan Isnan Satriya Baihaqi serta segenap keluarga yang selalu memberikan bantuan spiritual, material, serta semangat untuk mengerjakan skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, arahan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah tamah dan bersahabat yang telah diberikan.
9. Teman-teman program peningkatan kualifikasi SI Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tiada kata yang patut diucapkan selain ucapan terima kasih dan doa tulus, semoga amal baik mereka diterima Allah SWT dan mendapat Ridho-Nya.Amin. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif sangat penulis harapkan.Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Yogyakarta, 4 Mei 2014

Penyusun



Tri Haryanto  
NIM. 12485227

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan kegunaan penelitian .....	4
D. Kajian Pustaka .....	6
E. Landasan Teori .....	11
F. Hipotesis .....	33
G. Metode Penelitian .....	33
H. Sistematika Pembahasan.....	42
<b>BAB II GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF MANTINGAN</b> .....	<b>44</b>
A. Letak Geografis.....	44
B. Sejarah Berdiri MI Maarif Mantingan .....	45
C. Dasar dan tujuan pendidikan MI Maarif Mantingan .....	46



D. Struktur Organisasi MI Maarif Mantingan .....	48
E. Keadaan Guru dan siswa.....	49
F. Keadaan Sarana dan prasarana .....	54
G. Kegiatan Ekstrakurikuler .....	62
H. Keunikan dan prestasi sekolah.....	62
I. Gambaran umum pembelajaran PKn MI Maarif Mantingan.....	63
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
A. Keadaan Pra Penelitian.....	65
B. Siklus I.....	70
1. Deskripsi hasil siklus I.....	70
a. Perencanaan I.....	71
b. pelaksanaan.....	72
c. observasi .....	75
d. refleksi .....	79
2. Evaluasi dan temuan siklus I .....	80
C. Siklus II.....	81
1. Deskripsi hasil siklus	
a. Perencanaan II.....	82
b. pelaksanaan.....	82
c. observasi .....	87
d. refleksi .....	88
2. Evaluasi dan temuan siklus II.....	89
D. Pembahasan siklus .....	90
1. Pembahasan pra siklus .....	90
2. Pembahasan siklus I.....	92
3. Pembahasan siklus II .....	94
4. Perbandingan hasil Tes .....	96
E. Hasil penelitian.....	99

<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>103</b>
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	104
C. Kata penutup .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b> .....	<b>111</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur organisasi MI Maarif Mantingan .....	48
Tabel 2.2 Nama guru MI Maarif Mantingan .....	50
Tabel 2.3 Tugas tambahan guru MI Maarif Mantingan.....	51
Tabel 2.4 Jumlah siswa siswi MI Maarif Mantingan.....	53
Tabel 2.5 Daftar inventaris MI Maarif Mantingan .....	54
Tabel 2.6 Struktur program kurikulum KTSP .....	56
Tabel 2.7 Silabus pembelajaran PKn kelas V.....	58
Tabel 2.8 SK, KD Mata pelajaran PKn kelas V .....	61
Tabel 3.1 Hasil Tes Pra Tindakan.....	68
Tabel 3.2 Distribusi frekuensi pra tindakan .....	69
Tabel 3.3 Hasil Tes Siklus I .....	74
Tabel 3.4 Distribusi frekuensi Siklus I .....	75
Tabel 3.5 Hasil Tes Siklus II .....	85
Tabel 3.6 Distribusi frekuensi Siklus II.....	86
Tabel 3.7 Perbandingan prasiklus, siklus I, Siklus II .....	96



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Hasil tes prasiklus.....	91
Grafik 3.1 Hasil tes Siklus I.....	93
Grafik 3.2 Hasil tes Siklus II .....	95
Grafik 3.3 Perbandingan Hasil tes prasiklus, siklus I, siklus II .....	97



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan pelaksanaan PTK .....	40
Gambar 4.1 Lampiran Kegiatan PTK Pada MI Maarif Mantingan .....	112



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran .....	111
-------------------------	-----





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan salah satu mata pelajaran umum yang ada di Sekolah Dasar (SD). Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas dan terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) menuntut terwujudnya pengalaman yang bersifat utuh memuat belajar kognitif, belajar nilai, sikap serta belajar perilaku.<sup>1</sup>

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan diantaranya adalah dengan pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas guru, serta sarana dan prasarana sekolah. Dari berbagai upaya tersebut guru menjadi figur yang penting bagi tercapainya tujuan pendidikan. Kegiatan guru dalam proses belajar mengajar sangat berperan

Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik, orang yang disebut guru

---

<sup>1</sup>Udin S wiranataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 1.15

adalah orang yang memiliki kemampuan merancang.<sup>2</sup>Keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar akan ditentukan oleh sejauh mana pemahaman guru terhadap kurikulum dan kemampuan dalam mengimplementasikan rencana yang dibuat. Banyak hal yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut diantaranya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, penggunaan strategi, metode, serta mengetahui kebiasaan, kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya dalam proses pembelajaran.

Madrasah Ibtidaiyah Maarif Mantingan, adalah salah satu MI yang berada di Desa Mantingan, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang, Madrasah Ibtidaiyah Maarif Mantingan merupakan lembaga pendidikan Islam setaraf dengan Sekolah Dasar (SD). Seperti halnya sekolah-sekolah lain MI Maarif Mantingan menerapkan Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).<sup>3</sup> Yang mana penerapan KTSP siswa diharapkan aktif dalam proses pembelajaran.

MI Maarif Mantingan merupakan sekolah dimana hasil belajar siswa masih rendah terutama pada mata pelajaran PKn kelas V yaitu ketuntasan belajar hanya 25 %, dari 16 siswa hanya 4 siswa yang sudah tuntas belajar sedangkan 12 siswa belum tuntas belajar. Sebagian siswa belum mencapai standar nilai KKM yang

---

<sup>2</sup>Hamzah Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 15

<sup>3</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah, Hari Senin 03 Februari 2014 jam 08.00 - 10.00

ditentukan yaitu 70.<sup>4</sup>Hal tersebut terjadi karena indikatornya adalah:siswa kurang aktif dalam belajar, siswa mudah mengalami kejenuhan dan kebosanan.

Pada kegiatan belajar mengajar di MI Maarif Mantingan, guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Untuk mengatasi hal tersebut maka penulis mempunyai inisiatif menggunakan metode Bermain Peran (*Role playing*). Metode. Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan suatu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkan.

Tujuan dari Penggunaan metode bermain peran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta penggunaan metode bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKn karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupa pengembangan berbagai potensi siswa seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>5</sup>Metode ini juga dapat dimanipulasikan dalam bentuk lingkungan belajar yang menunjang tercapainya optimalisasi dalam proses pembelajaran,serta penggunaan metode ini merupakan jembatan pembelajaran yang awalnya berupa benda-benda kongkret seperti pengalaman anak.Melalui metode bermain peran materi yang bersifat abstrak

---

<sup>4</sup>Hasil Dokumen Daftar Nilai PKn siswa kelas V, Hari Kamis tanggal 06 Februari 2014

<sup>5</sup>Udin Swiranataputra, *Materi Dan Pembelajaran PKn SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 4.34-4.35

dapat menjadi kongkrit dan jelas. Melalui perantara metode inilah siswa tidak akan mengalami kejenuhan dan kebosanan.

Dengan dasar inilah peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang?
2. Apakah Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang?

## **C. Tujuan dan kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari Penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan tentang penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang.

- b. Mengetahuidampak penerapan metode bermain peran dalammeningkatkan kualitas proses hasil belajar siswa mata pelajaran PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang.

## 2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah ada serta dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran PKn.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa,dengan dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan,kebosanan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
- 2) Bagiguru,sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 3) Bagi sekolah,metode ini dapat meningkatkan hasil prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

#### D. Kajian Pustaka

Terdapat banyak sekali hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan metode *role playing* di antaranya adalah.

*Pertama* penelitian oleh Istiqomah tentang Upaya peningkatan hasil belajar IPS dengan metode sosiodrama siswa kelas IV MI Maarif Ngerajek tahun pelajaran 2011/2012. Tingkat keberhasilan siswa dalam setiap siklus mengalami peningkatan, yaitu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I rata-rata 60,15 atau 61,05 % meningkat pada siklus I menjadi 80,75 atau 81,75 % sedangkan pada prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari mulai dari pretes rata-rata 57,20 meningkat pada siklus I menjadi 60,76 kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 86,75.<sup>6</sup> Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa skripsi tersebut bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan hasil belajar IPS dengan penggunaan metode sosiodrama, dengan hasil nilai di setiap siklusnya meningkat

*Kedua* penelitian oleh Pangih Priyambodo yang berjudul “Pengaruh Metode Belajar Sosiodrama (*Role Playing*) terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta. Skripsi ini memiliki tujuan salah satunya adalah untuk mengetahui dan mempelajari pengaruh penggunaan metode belajar

---

<sup>6</sup>Istiqomah, Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Metode *Sosiodrama* Siswa Kelas IV MI Maarif Ngerajek Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.



sosiodrama (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar IPA-Biologi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode belajar sosiodrama (*Role Playing*) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA-Biologi siswa kelas VIII Semester 2 SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Hal itu ditunjukkan dari data hasil analisis angket motivasi belajar siswa, di mana rata-rata motivasi kelas eksperimen sebesar 71,12% dan kelas kontrol sebesar 63,85%. Hasil klarifikasi angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang memiliki motivasi dengan kategori tinggi sebanyak 25 orang (78,12%). Sedangkan, siswa pada kelas kontrol yang memiliki motivasi dengan kategori tinggi sebanyak 16 orang (59,25%).<sup>7</sup> Dari penelitian di atas dapat diketahui skripsi tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mempelajari pengaruh penggunaan metode belajar sosiodrama (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar IPA-Biologi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta. Dengan hasil nilai disetiap siklusnya meningkat.

*Ketiga* penelitian oleh Sri Haryani yang berjudul Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Strategi Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III B Mi Maarif Bego Tahun

---

<sup>7</sup>Panggih Priyambodo, Pengaruh Metode Belajar Sosiodrama (*Role Playing*) Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Ajaran 2012/2013 mengalami peningkatan pada setiap pertemuan baik siklus I, II, dan III. Presentase keterampilan berbicara siswa pra tindakan adalah sebesar 55,13%, pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 57,60%, pertemuan II meningkat menjadi 58,97%. Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 72,78%, dan pertemuan II menjadi 74,17%. Sedangkan pada siklus III pertemuan I meningkat menjadi 77,82% dan pada pertemuan II menjadi 80,77%. Presentase motivasi belajar siswa selalu mengalami peningkatan, yaitu 58,06% pada pra tindakan dan meningkat menjadi 80,97% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 83,72%, dan siklus III meningkat menjadi 88,42%. Jadi, pembelajaran dengan menggunakan strategi sosiodrama ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>8</sup>

Dari skripsi penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah berlatar belakang yaitu hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPS kelas IV karena kurangnya minat anak dalam belajar sehingga siswa bosan terhadap mata pelajaran IPS untuk mengatasi hal tersebut peneliti menggunakan metode sosiodrama yang tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berlatar belakang

---

<sup>8</sup>Sri Haryani, Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Strategi Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III B MI Ma'arif Bego Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.

sama yaitu siswa kurang aktif dalam belajar siswa bosan dan jenuh tetapi pada mata pelajaran PKn kelas V. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan data observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan jurnal harian.

Pada penelitian yang kedua dari Panggih Priyambodot tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mempelajari pengaruh penggunaan metode belajar sosiodrama (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar IPA-Biologi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta. Dengan pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dokumentasi dan hasil nilai disetiap siklusnya meningkat. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berlatar belakang berbeda yaitu siswa kurang aktif dalam belajar siswa bosan dan jenuh tetapi pada mata pelajaran PKn kelas V. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan data observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan jurnal harian.

Pada penelitian ketiga yang dilakukan oleh Haryani Berlatar belakang motivasi belajar siswa rendah karena siswa kurang aktif dalam berbicara bahasa Indonesia pada kelas III untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan Strategi Sosiodrama untuk meningkatkan motivasi siswa dengan menggunakan data angket, wawancara, dokumentasi. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berlatar belakang berbeda yaitu siswa kurang aktif dalam belajar

siswa bosan dan jenuh tetapi pada mata pelajaran PKn kelas V. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan data observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan jurnal harian.

Dari kajian skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwayang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah kelas, metode pengumpulan data dan mata pelajaran. Penelitian ini berjudul Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini bertujuan untuk melengkapi penelian sebelumnya. Harapan dari penggunaan metode bermain peran ini adalah dapat meningkatkan hasil belajar.



## E. Landasan Teori

### 1. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Manusia sadar atau tidak sadar tetap terus belajar dan melatih diri selama hidupnya terutama melalui pengaruh lingkungan.<sup>9</sup> Belajar merupakan kegiatan yang berproses serta merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap penyelenggaraan pendidikan ini berarti bahwa berhasil dan gagalnya pencapaian tujuan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di lingkungan sekolah, rumah dan keluarga.<sup>10</sup> Berikut ini adalah definisi - definisi hasil belajar.

- 1) Menurut Muhibin Syah Hasil belajar adalah setiap macam kegiatan belajar menghasilkan suatu perbuatan yang khas.<sup>11</sup>
- 2) Menurut Nawawi Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>12</sup>
- 3) Menurut Wingked Hasil belajar adalah suatu hasil usaha yang telah dicapai oleh siswa yang mengadakan suatu kegiatan belajar disekolah

---

<sup>9</sup>Miguel Perez Fernandez, S G Phinatan, *Krisis Dalam Pendidikan*, PN Balai pustaka, hlm. 92

<sup>10</sup>Muhibin syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), hlm. 89

<sup>11</sup>Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), hlm. 141

<sup>12</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, kencana prenada media grup, hlm. 5

dan usaha yang dapat menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Hasil perubahan tersebut diwujudkan dengan nilai.<sup>13</sup>

- 4) Menurut Lukman Ali, dkk Hasil belajar adalah hasil usahayang telah dicapai atau yang telah dikerjakan untuk mendapatkan sesuatu kecakapan dan kepandaian.<sup>14</sup>
- 5) Menurut B. Blom Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Dari pengertian hasil belajar tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil dari kegiatan belajar yang dicapai.<sup>15</sup> Adapun tinggi rendahnya hasil belajar seseorang tidak sama. Ada siswa yang memiliki hasil belajar yang baik ada pula yang memiliki hasil belajar yang kurang baik.

#### **b. Cara Mengukur Hasil Belajar**

Hasil belajar seseorang dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan penilaian dapat melalui ulangan harian, pemberian tugas, dan ulangan umum. Secara garis besar alat evaluasi yang

---

<sup>13</sup>Wingke, *Ws Bimbingan dan Konseling Di Institut Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2005), hlm. 532

<sup>14</sup>Lukman Ali, dkk, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 768

<sup>15</sup>Sudiharjo, *Menuju Pendidikan Yang Relevan dan Bermutu*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), hlm. 49



digunakan ada 2 macam yaitu tehnik test dan nontest. Agar lebih jelas terhadap alat evaluasi tersebut maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **1) Tehnik tes**

Tehnik tes adalah suatu alat pengumpul informasi yang berupa serentetan pertanyaan atau latihan yang dapat dipergunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Adapun wujud tes dapat berupa tiga macam yaitu:

- a) Tes diagnosa yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perilaku yang tepat.
- b) Tes formatif adalah tes yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu. Dalam kedudukannya seperti tes formatif dapat juga dipandang sebagai tes diagnosa pada akhir pelajaran.
- c) Tes sumatif adalah tes yang dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar. Dalam pengalaman di sekolah tes formatif dapat disamakan

dengan ulangan harian, dan sumatif dapat disamakan ulangan umum setiap akhir.<sup>16</sup>

## 2) Teknik Nontes

Teknik nontes adalah sekumpulan pertanyaan yang jawabannya tidak memiliki nilai benar atau salah sehingga semua jawaban responden bisa diterima dan mendapat skor.

### a) Skala bertingkat (*rating scale*)

Skala bertingkat adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat dengan skala.<sup>17</sup> Skala yang menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap hasil suatu pertimbangan.

### b) Kuesioner (*questionair*)

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>18</sup> Kuesioner merupakan suatu daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden untuk mengetahui keadaan, data diri, pengalaman, pengetahuan sikap, atau pendapat).

---

<sup>16</sup>Suharismi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta hlm 26

<sup>17</sup>*Ibid.*, hlm. 12

<sup>18</sup>Udin S wiranataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hlm. 12.20

c) Daftar cocok (check list)

Merupakan deretan pertanyaan yang biasanya singkat dimana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cocok ditempat yang disediakan. Kegunaan daftar cocok adalah untuk menyatakan ada atau tidak adanya suatu unsur, komponen, trait, karakteristik atau kejadian dalam suatu peristiwa, tugas atau satu kesatuan yang kompleks.<sup>19</sup>

d) Wawancara atau *Interview*

Wawancara adalah suatu metode untuk menggali informasi yang dilakukan dengan cara dialog antara peneliti dengan narasumber. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*).

e) Pengamatan

Pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.

f) Riwayat hidup

Adalah gambaran tertentu tentang keadaan seseorang selama masa kehidupannya dengan mempelajari riwayat hidup maka subjek

---

<sup>19</sup>Suharismi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 29

evaluasi akan dapat menarik kesimpulan tentang kepribadian, kebiasaan, dan sikap dari objek yang dinilai.<sup>20</sup>

Untuk mengukur hasil belajar dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/ 2014, Menggunakan Teknik Tes dengan cara Tes Formatif yang dilakukan setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan alasan untuk mempermudah mengukur hasil belajar siswa.

### **c. Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya satu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan.sampai dimana perubahan itu dapat dicapai dengan kata lain berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

#### 1) Faktor internal(faktor dari dalam)

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar.<sup>21</sup>Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan

---

<sup>20</sup>Suharismi Arikunto,2006, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 26-48

<sup>21</sup>Ngalim Purwanto, *psikologi pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya, 2007), hlm.102

belajarnya.<sup>22</sup>Adapun faktor dari dalam yang sangat mempengaruhi individu antara lain:

a) Kecerdasan /*Intelijensi*

Kecerdasan merupakan hal yang paling pokok bagi seseorang sebab kecerdasan sendiri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang kecerdasan antara yang satu dengan yang lain akan berbeda.

b) Minat dan Perhatian

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.Minat atau keinginan seseorang turut memegang peranan dalam hasil belajar.Tiap-tiap orang memiliki minat yang berbeda-beda antara seseorang dengan orang lain.

c) Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu pendorong bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk dorongan bagi belajar pada individu dapat berasal dari dalam diri individu atau disebut motivasi intrinsik.

---

<sup>22</sup>Ahmad susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*,( Jakarta: Kencana Preneda Media), hlm 12

d) Ketekunan sikap

Faktor ketekunan sikap seseorang turut memegang peranan dalam hasil belajar. Tiap-tiap orang memiliki sikap-sikap kepribadiannya yang berbeda antara seseorang dengan orang lain.

e) Kondisi Fisik dan kesehatan

keadaan kondisi fisik siswa mempengaruhi belajar siswa itu sendiri. Kondisi fisiologis umum adalah keadaan dari keseluruhan fisik siswa yang sedang belajar.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yang mempengaruhi hasil belajar, adapun faktor-faktor tersebut antara lain:

a) Keadaan keluarga

Keluarga merupakan tempat individu tinggal dan berkembang. Suasana keadaan keluarga yang bermacam-macam mau tidak mau turut menentukan bagaimana dan sampai dimana hasil belajar dapat dicapai oleh siswa.

b) Keadaan sekolah

Belajar mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar dan terencana. Keadaan sekolah yang kurang kondusif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk memajukan pendidikan di sekolah perlu adanya perbaikan diantaranya adalah: Pembaharuan kurikulum, Perbaikan sistem pengajaran,

Peningkatan kualitas guru, dan Perbaikan Sarana dan Prasarana Sekolah.

c) Masyarakat

lingkungan masyarakat mempengaruhi proses belajar. karena lingkungan merupakan salah satu unsur yang berpengaruh terhadap terciptanya proses pembelajaran serta aktifitas siswa di lingkungan masyarakat di mana siswa itu tinggal.<sup>23</sup>



---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 15

## 2. METODE BERMAIN PERAN( *ROLE PLAYING*)

### a. Pengertian Bermain Peran ( *Role Playing*)

Guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien pada tujuan yang diharapkan.Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai tehnik-tehnik penyajian atau bisa disebut metode pengajaran.Dengan demikian metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>24</sup>Berikut ini adalah beberapa definisi-definisi metode bermain peran:

- 1) Menurut Udin S Wiranataputra Metode bermainperan(*role playing*) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu karakter dalam situasi dan kondisi tertentu.Artinya,bahwa siswa harus memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat,berbicara,bertindak sesuai dengan peranya.<sup>25</sup>
- 2) Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Zain,*Role playing* adalah Pengembangan imajenasi dilakukan siswa dengan memerankan sebagian tokoh hidup atau benda mati terkait dengan materi pelajaran yang dibahasnya.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, 2008 *Strategi Belajar Mengajar*,Jakarta: Reinka Cipta, hlm.74-75

<sup>25</sup>Udin S. wiranataputra, *Materi danPembelajaran PKn SD* , (Jakarta:Universitas Terbuka,2009), hlm. 4.34

<sup>26</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Zain,*Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Reinka Cipta,2008),hlm.28



- 3) Menurut Hisyam Zaini *Role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang diancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.<sup>27</sup>
- 4) Menurut Martinis Yamin Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang topik atau situasi, dimana siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melalui peran terbuka.<sup>28</sup>
- 5) Menurut Made Pirdata Metode *roler playing* adalah metode melakukan suatu permainan dengan peran tertentu misalnya peran orang tua sebagai siswa sebagai guru, dan sebagai yang melakukan kegiatan tertentu.<sup>29</sup>
- 6) Menurut Syaiful Sagala Metode *role playing* adalah merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. *Role playing* adalah mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapatkan tugas dari guru untuk mendramatisir suatu situasi sosial yang spesifik dan mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup>Hisyam Zaini, dkk, *Stategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hlm.98

<sup>28</sup>Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta:Gaung Persada Press,2009), hlm.166

<sup>29</sup>Made Pirdata, *Cara Belajar Mengajar Di Universitas Negara Maju...*, hlm. 81

<sup>30</sup>Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problem Belajar Dan Mengajar*, (Bandung:Alfabeta, 2005), hlm. 213

Jadi metode bermain peran(*role playing*) merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan.

#### **b. Tujuan Bermain Peran(*Role Playing*)**

Metode sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering silih gantikan, sosiodrama pada dasarnya mendramatisir tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Tujuan dari Bermain Peran(*role playing*) adalah sebagai berikut:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.<sup>31</sup>

#### **c. Manfaat Pembelajaran Bermain Peran(*Role Playing*)**

Manfaat dari metode *Role Playing* dapat digunakan apabila:

- 1) Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang.
- 2) Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial

---

<sup>31</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Reinka Cipta 2008), hlm.88

dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan.

- 3) Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan.
- 4) Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga setelah mereka terjun dalam masyarakat.
- 5) Dapat menghilangkan malu, di mana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- 6) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film, dan sebagainya.<sup>32</sup>

#### **d. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu memainkan drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapat. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan

---

<sup>32</sup>Abit Adya Mubakhit, *Model Pembelajaran Sosiodrama*, Diakses dari <http://abitadya.wordpress.com/2014/02>, pada Hari.selasa tanggal 08 Februari 2014

akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.

- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah di pahami orang lain.

**e. Kelemahan metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode bermain peran (*role playing*) memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun, yang penting di sini kelemahan dalam suatu metode dapat ditutupi dengan menggunakan metode yang lain.

Kelemahan metode Bermain Peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka kurang kreatif. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa.
- 2) Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- 3) Memerlukan tempat yang luas, jika tempat bermain sempit menjadi.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan sehingga mengganggu kelas lain.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Reinka Cipta 2008), hlm.89

#### **f. Tahap Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Pembelajaran dengan metode *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta mengambil keputusan.<sup>34</sup> Adapun tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat meraskan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemilihan.
- 3) Penyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamatan dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan

---

<sup>34</sup>Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani 2009), hlm.98

### **g. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran( *Role Playing*)**

Bermain peran(*role playing*) merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru. Teknik ini memperluas pemeranan lakon tradisional dengan menggunakan tiga siswa yang berbeda dalam situasi pemeranan lakon yang sama. Teknik ini menunjukkan pengaruh dari variasi gaya individual terhadap akibat dari situasi itu.

#### **Prosedur**

- 1) Dengan bantuan siswa, tunjukkan konsep dasar pemeranan lakon (jika perlu) dengan sebuah situasi semisal siswa yang memperotes nilainya kepada seorang guru.
- 2) Buatlah skenario dan jelaskan kepada siswa.
- 3) Perintahkanlah empat siswa untuk mengambil peran karakter dalam pemeranan lakon. Tugaskanlah satu siswa untuk menjadi karakter standar (misalnya seorang guru) dan intruksikan tiga siswa yang lain bahwa mereka akan memainkan peran yang lainnya ( misalnya sebagai siswa) secara bergiliran.
- 4) Perintahkan tiga siswa secara bergiliran untuk meninggalkan ruang dan memutuskan pada urutan mana mereka akan berpartisipasi. Bila sudah siap, siswa yang pertama kembali memasuki ruangan dan memulai pemeranan lakon dengan dua siswa lainnya.

- 5) Setelah tiga menit umumkan waktunya dan perintahkan siswa yang kedua untuk memasuki ruangan dan mengulang situasi yang sama. Siswa pertama kini dapat tetap tinggal dalam ruangan setelah tiga menit dengan siswa yang kedua, lanjutkan dengan siswa yang ketiga dengan mengulang skenario itu.
- 6) Pada akhir pemeranan lakon, perintahkan siswa untuk membandingkan dan membedakan gaya dari ketiga siswa relawan dengan mengidentifikasi teknik-teknik mana yang efektif dan dengan mencatat bagian mana saja yang perlu diperbaiki.

#### Variasi

- 1) Sebagai alternatif dari memimpin diskusi di kelas bagilah siswa menjadi tiga kelompok. Beri satu dari ketiga pemeran lakon kepada tiap kelompok. Perintahkanlah tiap kelompok untuk menentukan siswa yang akan memberi mereka umpan balik pendukung. Gunakan prosedur ini ketika anda merasakan perlu mengurangi kemungkinan adanya rasa malu karena dilakukan perbandingan antara para pemeran lakon secara terbuka.
- 2) Untuk kelompok yang lebih besar, bagilah siswa menjadi tiga bagian dan ikuti prosedur penggiliran dari pemeran lakon rangkap tiga. Siswa selanjutnya kembali ke posisi semula untuk membandingkan ketiga gaya pemeran lakon tersebut.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Jakarta: Nusamedia) Hlm. 230-231.

## 1. PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

### a. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang dipelajari disekolah serta Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 37 Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (selanjutnya disebut UU Sisdiknas No 20 tahun 2003). Untuk itulah pendidikan dasar dan menengah disekolah-sekolah perlu dikembangkan pranata atau tatanan sosial yang kondusif atau memberi suasana bagi tumbuh kembangnya berbagai kualitas peserta didik, kualitas pribadi ini sangat penting karena akan menjadi bekal untuk berperan sebagai warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dengan sikap dan perilakunya dilandasi oleh Iman dan Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa akhlak mulia, kesehatan, ilmu kecakapan, kreatifitas dan kemandirian.<sup>36</sup>Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, trampil, dan berkarakter yang diamanatkan Oleh Pancasila Dan UUD 1945. Secara Subtansinya Pendidikan Kewarganegaraan merupakan wahana untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

---

<sup>36</sup>Udin Swiranatapura, *Pembelajaran PKn di SD* (Jakarta:Universitas Terbuka,2009), hlm.1-7



kehidupan bangsa dan mewujudkan tujuan berkembang potensipeserta didik agar menjadi warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>37</sup>Kewarganegaraan memiliki arti keanggotaan yang menunjukkan hubungan atau ikatan antara negara dan warganegara. Kewarganegaraan diartikan segala jenis hubungan dengan suatu negara yang mengakibatkan adanya kewajiban negara itu untuk melindungi orang yang bersangkutan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran PKn**

Tujuan mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut:

- 1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

---

<sup>37</sup>Udin S wiranataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm.15

### **c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn**

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, Cinta sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemujaan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warganegara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.
- 5) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

Melalui pendidikan kewarganegaraan diharapkan warga negara mampu memahami, menganalisis serta menjawab berbagai masalah yang dihadapi masyarakat berbangsa dan bernegara secara tepat, rasional, konsisten, berkelanjutan dan bertanggung jawab dalam rangka mencapai tujuan nasional. Menjadi warganegara yang tahu hak dan kewajibannya, menguasai Ilmu dan Teknologi serta seni namun tidak kehilangan jati diri.<sup>38</sup> Menurut Udin Saripudin Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat, berbicara dan bertindak, seperti peran yang dimainkan. Berdasarkan pengertian tersebut, jelaslah bahwa dalam bermain peran terdapat situasi atau buatan, seperti simulasi, hal ini dinyatakan oleh Robert Gilstrap yang memasukan bermain peran sebagai bagian dari simulasi karena dalam simulasi juga ada bermain peran.

Dalam proses pembelajaran PKn di SD penggunaan model pembelajaran bermain peran ini sangat penting dan strategis karena hal-hal berikut.

1. Kesadaran dan kepekaan sosial sangat diperlukan dalam kehidupan dan dunia kerja.
2. Bermain peran adalah permainan yang sangat menyenangkan sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih variatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD yang sesuai dengan

---

<sup>38</sup>E Kus Eddy Sartono, dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Yogyakarta: UPT, UNY, 2003), hlm. 2

perkembangannya memang menyenangkan berbagai jenis permainan.

3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati perantokoh tertentu melalui simulasi yang dia lakukan.
4. Bermain peran juga amat cocok untuk mengembangkan kepekaan sosial siswa, mengubah sikap siswa serta mensimulasikan situasi kritis yang mungkin terjadi dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan alasan ini penggunaan model pembelajar bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKn karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupaya mengembangkan berbagai potensi siswa, seperti potensikognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>39</sup>

### **3. Keterkaitan Metode Bermain Peran Dengan Peningkatan Hasil Belajar.**

Keterkaitan metode bermain peran adalah bahwa anak usia MI memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, belajar atau bekerja sama dalam kelompok dan memperagakan langsung karakter tokoh tersebut. Hal ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur bermain peran yaitu gerakan, penokohan, kerja sama, dan memberi efek senang, semangat, rajin belajar sehingga hasil belajar akan meningkat.

---

<sup>39</sup>Udin Swiranatapura, *Materi Dan Pembelajaran PKn SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), hlm. 4.34- 4.35

## **F. Hipotesis**

Hipotesis merupakan prediksi terhadap penelitian yang diusulkan.<sup>40</sup> Dengan melihat rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas. Dalam penelitian ini, hipotesis yang dirumuskan oleh penulis adalah bahwa dengan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang Tahun pelajaran 2013/2014.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki kekurang-kekurangan yang terdapat pada pembelajaran PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru Mata PKn dan penulis sendiri yang juga berperan sebagai guru. Penelitian Tindakan Kelas adalah merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.<sup>41</sup> Desain penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya meliputi: perencanaan (*planing*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas terdiri atas dua siklus.

---

<sup>40</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hlm. 4.

<sup>41</sup> Suharsmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm 91

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

- 1) Subjek penelitian menurut S. Nasution adalah sumber di mana data diperoleh.<sup>42</sup>Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V MI Maarif Mantingan yang berjumlah 16 siswa. Terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Satu orang guru Mata pelajaran PKn V yaitu ibu Ida Ratnawati, S.Pd dan Kepala Madrasah yaitu ibu Hj Isminah S.Pd.I.
- 2) Objek penelitian adalah Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Tahun Pelajaran 2013/2014

## 3. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1) Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>43</sup>Instrumennya adalah berupa lembar-lembar kertas observasi yang tujuannya sebagai alat memantau kegiatan, mengamati dan mencatat setiap tindakan yang dilakukan. Observasi ini digunakan untuk data penerapan metode bermain peran. Observasi ini ditujukan kepada siswa dan guru selama

---

<sup>42</sup>S. Nasution, *Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 1996), hlm. 1.

<sup>43</sup> Nana Syaodih Sukmandinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) hlm. 220.

proses proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn kelas V di MI Maarif Mantingan. Sehingga, kelemahan-kelemahan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

## 2) Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah suatu metode untuk menggali informasi yang dilakukan dengan cara dialog antara peneliti dengan narasumber. Instrumennya berbentuk pertanyaan-pertanyaan secara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh data tentang sekolah, kondisi sekolah, keadaan guru dan siswa, dan sarana prasarana sekolah. Pihak yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah yaitu Hj Isminah, S.Pd.I, Guru PKn kelas V yaitu Ida Ratnawati, S.Pd dan Siswa kelas V MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

### a) Kepala sekolah

Wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah ini dilakukan untuk memperoleh data tentang sekolah, kondisi sekolah, Visi dan Misi, tujuan Madrasah, keadaan guru dan siswa, struktur organisasi, dan sarana prasarana sekolah.

### b) Guru PKn

Wawancara ini dilakukan kepada guru PKn bertujuan untuk mengetahui kondisi kelas, sikap siswa, hasil nilai test, hasil nilai

ulanganmata pelajaran PKn siswa kelas V sebelum dilakukan penelitian dan setelah penelitian. Selain itu, strategi apa saja yang sering dan pernah digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang.

c) Siswa Kelas V

Wawancara yang dilakukan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terkait dengan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

3) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrumennya adalah berupa lembaran-lembaran soal tes terdiri dari butir tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari materi PKn yang disebut dengan tes hasil belajar siswa. Tes tersebut ditujukan kepada siswa.

4) Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis.<sup>44</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat tulis untuk mencatat proses berlangsungnya wawancara. Kamera

---

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm. 139.



digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan guru dan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data-data sekolah, proses kegiatan belajar mengajar, kondisi sekolah, guru, siswa, sarana-prasarana, dan dokumentasi lain. Adapun dokumen dalam penelitian ini adalah KTSP, RPP, Silabus, Daftar Nilai.

5) Jurnal Harian

Jurnal harian adalah catatan singkat dari penulis tentang hal-hal lain yang tidak tertulis dalam pedoman observasi. Instrumennya adalah alat tulis menulis untuk mencatat laporan atau kegiatan yang dirasa penting untuk peneliti. Catatan tersebut dianggap dapat melengkapi data lain, sehingga perlu untuk ditulis.

#### **4. Uji keabsahan Data**

Trianggulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dapat dilakukan dengan pengulangan kembali terhadap informasi yang diperoleh. Atau dengan kata lain, triangulasi data adalah melakukan *checking* antara metode dan pengumpulan data yang diperoleh, misal dari data wawancara dipadukan dengan observasi atau sebaliknya. Dalam penelitian ini, penulis membandingkan data hasil wawancara, observasi, jurnal harian.

#### **5. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil observasi (pengamatan

guru dan siswa) dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif. Selain itu, penulis juga menggunakan jurnal harian untuk mengetahui perkembangan siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan melalui seleksi dari data mentah yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan, sehingga menjadi informasi yang bermakna.

b. Penyajian Data

Penyajian Data adalah sekumpulan data informasi tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan data dengan melihat penyajian penyajian tersebut, maka akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dalam penyajian tersebut dalam penelitian ini peneliti menyajikan data tentang gambaran umum sekolah MI Maarif Mantingan dan upaya guru dalam mengatasi kejenuhan, kebosanan pada pelajaran PKn.

c. Pengambilan Kesimpulan

Data yang diperoleh, kemudian diambil kesimpulan apakah tujuan dari penelitian sudah tercapai atau belum. Jika belum, maka penulis melakukan tindakan selanjutnya untuk memperbaiki tindakan

sebelumnya. Jika sudah tercapai maka penelitian dihentikan.

## **6. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, langkah langkah siklus terdiri dari perencanaan pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi terhadap pelaksanaan tindakan, dan refleksi, merupakan jenis kolaborasi. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru mata pelajaran PKn dan penulis sendiri yang juga berperan sebagai guru.

### **a. Siklus I**

#### **1) Perencanaan (*Planning*)**

Dalam perencanaan ini penulis akan melakukan tindakan menyusun dan mengembangkan RPP berdasarkan materi dan strategi pembelajaran yang akan disampaikan saat proses pembelajaran. Penulis selaku peneliti dan guru juga membuat lembar observasi guru dan siswa, lembar penilaian hasil proses pembelajaran siswa, pedoman wawancara, jurnal harian. Selain itu, penulis juga mempersiapkan media pembelajaran dan kamera untuk mengambil gambar saat proses pembelajaran berlangsung.

#### **2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Tahap selanjutnya setelah perencanaan adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru dan penulis

mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Guru menggunakan metode bermain peran dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang telah direncanakan.

### 3) Pengamatan (*Observing*)

Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh teman sejawat sebagai pengamat atau observer. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilaksanakan untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan.

### 4) Refleksi (*Reflecting*)

Data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis agar guru dan penulis dapat merefleksi diri tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan demikian, guru dan penulis dapat mengetahui bagaimana melaksanakan strategi siklus ini. Berdasarkan hasil refleksi ini akan dapat diketahui kelemahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan penulis, sehingga dapat digunakan untuk menentukan tindakan kelas pada siklus berikutnya. Selain itu, untuk mengontrol jalannya penelitian agar sesuai dengan tujuan penelitian.

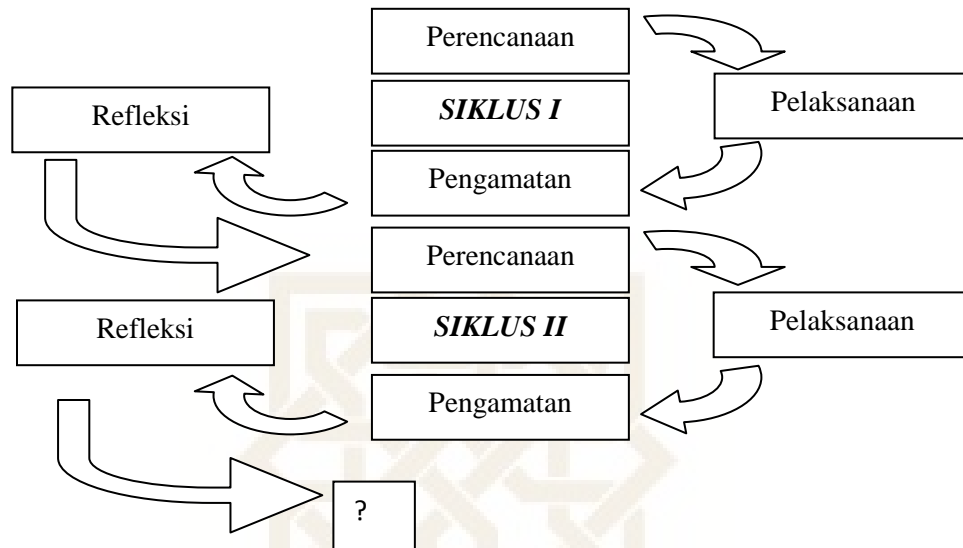
## b. Siklus II

Pada siklus II ini, tindakan yang diberikan dimaksudkan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kekurangan tersebut akan diperbaiki pada siklus II dengan menggunakan materi yang berbeda dari siklus sebelumnya. Namun, lembar penilaian dan lembar observasi yang digunakan masih sama seperti pada siklus sebelumnya yaitu:

- 1) Perencanaan (*Planning*)
- 2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
- 3) Pengamatan (*Observing*)
- 4) Refleksi (*Reflecting*)

Pada siklus kedua atau siklus terakhir ini, tindakan yang dilakukan bertujuan untuk memperbaiki tindakan-tindakan yang dilakukan pada siklus pertama. Materi yang digunakan berbeda dengan materi pada siklus I dan siklus II. Namun, tetap menggunakan lembar penilaian dan lembar observasi seperti pada siklus I dan siklus II. Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) divisualisasikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

**Gambar 1.1**  
**Bagan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas<sup>45</sup>**



Berdasarkan pada gambar di atas dapat diketahui model penelitian tindakan kelas tersebut terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian tindakan kelas adalah unsure untuk membentuk sebuah siklus yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali kelangkah semula.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berfungsi untuk menunjukkan rangkaian pembahasan secara sistematis, sehingga dapat terlihat jelas kerangka skripsi yang

<sup>45</sup>Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 16.

akan diajukan. Sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yakni bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik dan daftar lampiran.

Bab I yaitu berisi tentang Pendahuluan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis tindakan, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II yaitu berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian dilakukan yaitu di MI Maarif Mantingan. Meliputi letak geografis, sejarah singkat berdirinya madrasah, sejarah singkat MI Maarif Mantingan, dasar dan tujuan pendidikan struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan keadaan sarana prasarana, kegiatan ekstrakurikuler, keunikan dan prestasi sekolah dan gambaran umum pembelajaran PKn pada MI Maarif Mantingan.

Bab III merupakan bagian inti dari skripsi ini. Pada bab ini berisi tentang deskripsi keadaan pra tindakan, keadaan tindakan siklus I dan siklus II, pembahasan siklus I dan siklus II hasil penelitian penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar PKn kelas V pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang tahun pelajaran 2013/2014.

Bab IV yang merupakan bab penutup yang terdiri atas kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran-saran, kata penutup.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan pada BAB IV ini dapat diketahui bahwa.

1. Penggunaan metode Bermain Peran pada mata pelajaran PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan tahun 2013/2014. Dengan menggunakan tujuan, tahapan-tahap serta langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*) yang telah dilakukan dan dilaksanakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan metode bermain peran guru menjadi tahu sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) yang dilakukan meliputi hal-hal yang membuat siswa aktif telah dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa dari setiap siklusnya.
2. Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan tahun 2013/2014 terbukti dengan hasil nilai berikut ini
  - a. Nilai rata-rata belajar PKn siswa kelas V pada siklus I sebesar 69 pada siklus II sebesar 81 sehingga terdapat kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II.
  - b. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I menunjukkan angka sebesar 62,5% (10 siswa tuntas dalam belajarnya dan 6 siswa belum tuntas



dari seluruh siswa yang berjumlah 16), pada siklus II sebesar 100% (16 siswa tuntas dalam belajarnya dari seluruh siswa yang berjumlah 16) dengan demikian pada siklus II siswa dinyatakan tuntas belajar dan terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan dari data di atas maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut: penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan tahun pelajaran 2013/2014.

## **B. Saran**

Beritik tolak dari hasil kesimpulan di atas peneliti dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

### **1. Kepada Guru.**

- a. Guru Hendaknya meningkatkan kualitas pembelajaran dan perlu terus berlatih, memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran, serta mencari sebanyak mungkin metode-metode pembelajaran.
- b. Guru memilih dan menggunakan metode yang sesuai dengan topik yang di bahas dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PKn.
- c. Guru menggunakan metode bermain peran dengan mengikuti tahap-tahap dan langkah-langkah yang sesuai.

- d. Guru memberi dorongan dan motivasi kepada siswa untuk menjalankan peran yang diperoleh dengan menggunakan metode bermain peran.
- e. Guru hendaknya dapat membina hubungan dan kerjasama, saling memberi informasi kepada orang tua siswa, sehingga dapat mengetahui masalah-masalah yang timbul yang mungkin berasal dari keluarga
- f. Guru selalu tanggap dan cepat mengatasi masalah-masalah yang ada di lingkungan sekolahnya.

## **2. Kepada kepala sekolah**

- a. Kepala sekolah mempunyai peranan sangat penting dalam memberikan semangat dan dukungan terhadap terhadap guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran untuk membentuk guru yang profesional. Hendaknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana berupa media pembelajaran, perpustakaan, buku-buku paket hal ini perlu diprioritaskan karena hal tersebut dapat menghambat dalam kelancaran kegiatan belajar mengajar.
- b. Kepala sekolah beserta guru Perlu menggiatkan adanya latihan bermain peran, sebab dengan kegiat latihan dapat meningkatkan hasil belajar.
- c. Kepala sekolah menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam metode bermain peran (*role playing*) yang sesuai dengan materi atau kurikulum yang diajarkan khususnya mata pelajaran PKn.

- d. Kepala sekolah ikut mendorong kemajuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang nantinya akan mendapatkan prestasi dengan baik, khususnya dalam mata pelajaran PKn.



### C. Penutup

Peneliti mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT karena atas segala nikmat serta karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi PTK ini. Peneliti menyadari bahwa kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT dan peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca mengenai penulisan dan penyusunan skripsi ini.

Skripsi yang disusun dan ditulis oleh peneliti bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi calon para peneliti selanjutnya, bagi guru atau calon guru untuk selalu mengembangkan proses pembelajaran yang lebih pariatif dan menjadi guru yang aktif dan kreatif bagi semua siswanya.

Akhirnya disertai ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik pikiran, tenaga, dan doa peneliti berharap semoga kita selalu berada dalam lindungan dan ridha Allah SWT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adya Mubakhit, Abit, *Model Pembelajaran Sociodrama*,2008
- Arikunto,Suharsimi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara,1993
- *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidika*, Jakarta: Bumi Aksara,2006
- Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Bahri Djamarah,Syaiful dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Bambang Alisanto, *Penerapan Metode Pembelajaran Sociodrama / Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Matematika di SMP NU Karangdadap*,
- Haryani, Sri, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Strategi Sociodrama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III B Mi Ma'arif Bego Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi, Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013.
- Istiqomah, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Metode Sociodrama Siswa Kelas IV MI Maarif Ngerajek Tahun Pelajaran 2011/2012*, Skripsi, Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2012.
- Martinis,Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta :Gaung Persada Press,2009

- Moloeng, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009
- Nana Syaodih Sukmandinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007
- Nasrudin, Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role playing*) untuk meningkatkan kemampuan Apersepsi drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri Sumedang, 2008.
- Nasution, *Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 1996.
- Perez, Miguel Fernandez S G Phinatan, *Krisis Dalam Pendidikan*. PN Balai pustaka, 1998
- Pirdata, Made, *Cara Belajar Mengajar Di Universitas Negara Maju*, Rineka Cipta, 2010.
- Priyambodo, Panggih, *Pengaruh Metode Belajar Sociodrama (Role Playing) Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi pada Materi Fotosintesis Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman Yogyakarta*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.
- Purwanto, Ngalm, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2007.
- Purwastuti, Andriani *Pendidikan Pancasila* 2008  
Rineka Cipta, 2010.

- Sagala, Syaiful, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problem Belajar Dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2005
- Sudiharjo, *Menuju Pendidikan Yang Relevan dan Bermutu*, Balai Pustaka, 1993
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, kencana prena media grup, 2013
- Sutarsih, Cicih, *Etika Profesi*, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009.
- Sutrisno, Hadi, *Metodologi Research I*, Yogyakarta: Andi Offset, 2001
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010
- Uno, Hamzah B, *Profesi kependidikan*, jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Wiranataputra, Udin S, *Pembelajaran PKn di SD* Jakarta: Universitas Terbuka, 2009
- *Materi dan Pembelajaran PKn SD* Jakarta: Universitas Terbuka, 2012
- Zaini, Hisyam, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS TARBIYAH

*Jln. Marsda Adisucipto , Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail : ty-suka@Telkom.net*

**BUKTI SEMINAR PROPOSAL**

Nama : Tri Haryanto

NIM : 12485227

Jurusan : PGMI

Semester : V

Th. Akademik : 2013/2014

Judul Skripsi : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014.

Telah mengikuti seminar riset pada hari / tanggal : Minggu 23 Februari 2014

Selanjutnya, kepada mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 23 Februari 2014

Moderator

Drs. Nur Muhajat M, Si.

NIP. 19680110 1999031 002





KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto, Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail : ty-suka@Telkom.net

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada Hari : Minggu  
Tanggal : 23 Februari 2014  
Waktu : 08.00 - Selesai  
Materi : Seminar Proposal Skripsi

NO.	PELAKSANA	TANDA TANGAN
1.	Pembimbing Drs Nur Munajat M.Si	

Mahasiswa Pembuat Proposal Skripsi

Nama Mahasiswa : Tri Haryanto  
Nomor Induk : 12405229  
Jurusan : PGMI.  
Semester : V  
Tahun Akademik : 2013/2014  
Judul Skripsi : Penggunaan metode Bermain peran untuk

Tanda Tangan

Tri Haryanto

meningkatkan hasil belajar PKn kelas V Pa  
Mi Maarif Mantingan Salami Magelang  
Tahun pelajaran 2013 / 2014

Pembahas

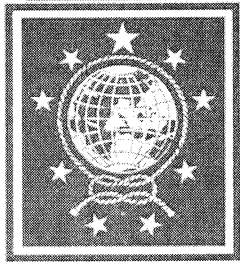
NO.	NIM	NAMA	TANDA TANGAN
1.	12405155	Kusrini	1.
2.	12405100	Pratik	2.
3.	12405216	Sumartiyah	3.
4.	12405115	Amrih	4.
5.	12405124	Budi Rohmat	5.
6.	12405201	Siti Sarifah	6.
7.	12405113	Alfiat	7.
8.	12405211	Sri Wudati	8.
9.	12405381	Sit. Mutmainah	9.

Yogyakarta, 23 Februari 2014

Moderator

Drs. Nur Munajat M.Si

NIP. ....19600110.....1999. 031002



**LEMBAGA PENDIDIKAN MAARIF NU  
MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF MANTINGAN  
STATUS : TERAKREDITASI B ( No. 011598/2008 )**

**NSM : 111223080042**

**Alamat : Jl. KH. Raden Syahid Mantingan, Mantingan, Salam, Magelang  
Kode Pos 56484 Phone: 082892607109**

---

**SURAT IJIN PENELITIAN**

Nomor : 71/MI/Mrf/E.7/3/02/2014

Yang Bertanda Tangan di bawah ini Kepala Madrasah MI Maarif Mantingan,  
Salam Kabupaten Magelang :

Nama : Hj.ISMINAH.S.Pd.I  
NIP : 196808022006042015  
Pangkat / Gol Ruang : IIC  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MI Ma'arif Mantingan

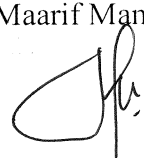
Memberikan Ijin Penelitian kepada :

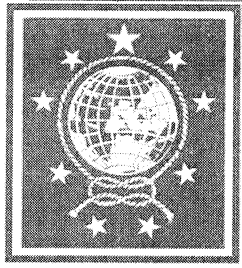
Nama Peneliti : TRI HARYANTO  
NIM : 12485227  
Jurusan / Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / PGMI  
Judul Skripsi : **Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V  
Pada MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mantingan, 03 Februari 2014

Kepala Madrasah  
MI Maarif Mantingan

  
**Hj. Isminah, S.Pd.I**  
NIP: 196808022006042015



**LEMBAGA PENDIDIKAN MAARIF NU  
MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF MANTINGAN  
STATUS : TERAKREDITASI B ( No. 011598/2008 )**

**NSM : 111223080042**

**Alamat : Jl. KH. Raden Syahid Mantingan, Mantingan, Salam, Magelang.**

**Kode Pos 56484 Phone: 082892607109**

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 72/MI/Mrf/E.7/3/02/2014

Yang Bertanda Tangan di bawah ini Kepala Madrasah MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang :

Nama : Hj. ISMINAH.S.Pd.I  
NIP : 196808022006042015  
Pangkat / Gol Ruang : IIIC  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MI Maarif Mantingan

Menerangkan bahwa :

Nama Peneliti : **TRI HARYANTO**  
NIM : 12485227  
Jurusan / Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / PGMI  
Alamat : Tegal Domban, RT 01/ RW 25 Margorejo, Tempel,  
Sleman, Yogyakarta

Benar-benar telah mengadakan penelitian di MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang selama 5 Minggu mulai dari tanggal 03 Februari sampai 10 Maret 2014, dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mantingan, 03 Februari 2014

Kepala Madrasah  
MI Maarif Mantingan

**Hj. Isminah.S.Pd.I**

**NIP: 196808022006042015**

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : TRI HARYANTO  
 Nomor Induk : 12485227  
 Jurusan : PGMI  
 Semester : V  
 Tahun Akademik : 2013/2014  
 Judul Skripsi : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014.  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi Ke:	Materi bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	08-02-2014	I	Bimbingan menulis proposal	
2.	15-02-2014	II	Revisi penulisan proposal	
3.	22-02-2014	III	Pembuatan instrumen penelitian	
4.	23-02-2014	IV	Seminar proposal skripsi	
5.	08-03-2014	V	Bimbingan pelaksanaan PTK	
6.	22-03-2014	VI	Bimbingan penulisan BAB I	
7.	05-04-2014	VII	Bimbingan penulisan BAB I, BAB II, BAB III.	
8.	19-04-2014	VIII	Revisi BAB I, II, III	
9.	10-05-2014	IX	ACC Naskah Akhir	

Yogyakarta, 10 Mei 2014

Pembimbing,

Drs. Nur Munajat M.Si.

NIP. 19680110 1999 031002

## PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang dari guru kelas dan siswa.

### A. Guru PKn kelas V

1. Bagaimana konsep pembelajaran PKn di kelas V di MI Maarif Mantingan ?
2. Metode apa yang dipergunakan dalam pembelajaran PKn di kelas V di MI Maarif Mantingan ?
3. Bagaimana usaha guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa?
4. Sarana prasarana apa saja yang mendukung dan menunjang pembelajaran PKn di kelas V di MI Maarif Mantingan ?
5. Bagaimana tanggapan guru tentang diterapkannya metode *role playing* (bermain peran)?
6. Apakah dengan menggunakan metode bermain peran lebih mudah dalam menerima materi ?
7. Apa kendala guru dalam menggunakan metode *role playing* (bermain peran)?

### B. Siswa kelas V

1. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran)?
2. Apakah kamu senang dengan memerankan tokoh ?

3. Apakah kamu ikut aktif dalam memerankan tokoh lakon dalam pembelajaran yang belum dipahami dikelas ?
4. Lebih paham mana dijelaskan dengan ceramah atau dengan bermain peran ?
5. Apakah yang menarik dari pembelajaran dengan metode bermain peran ?

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( R P P )

Nama Sekolah : MI MAARIF MANTINGAN,SALAM,MAGELANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas : V (Lima)

Semester : II (Dua)

Tahun pelajaran : 2013/ 2014

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

### Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama.

### Kompetensi Dasar

4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.

### A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan definisi keputusan bersama.
- Siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk keputusan bersama.
- Siswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip musyawarah dan mufakat.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya, Rasa hormat dan perhatian ( respect ), Tekun( diligence ) ,

Tanggung jawab ( *responsibility* ) Berani,  
Integritas ( *integrity* ), Peduli ( *caring* ),  
Jujur dan Kewarganegaraan ( *citizenship* )

## **B. Materi Ajar**

- Pengertian keputusan bersama.
- Bentuk-bentuk keputusan bersama.
- Kemauan bermusyawarah untuk mufakat.

## **C. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Metode *role playing*
- Tanya jawab
- Penugasan.

## **D. Langkah-langkah Kegiatan**

### a. Kegiatan Awal

- 1) Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- 2) Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- 3) Guru melakukan apersepsi atau bertanya kepada siswa tentang kegiatan musyawarah yang dilakukan dirumah siswa masing-masing serta peraturan yang berlaku di rumah.



- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 5) Meminta siswa untuk membuka buku dan membaca materi menghargai keputusan bersama.

a. Kegiatan Inti

*Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Guru menjelaskan peranan penting menghargai keputusan bersama dan siswa bertanya jawab tentang pengertian keputusan bersama, bentuk-bentuk keputusan bersama, dan musyawarah untuk mufakat.
- 2) Siswa menuliskan pemahamannya tentang definisi keputusan bersama pada buku tulis.
- 3) Seorang siswa membacakan semua definisi yang ditulis teman, lalu semua siswa membahasnya bersama guru.
- 4) Siswa dan guru membuat generalisasi definisi keputusan bersama berdasarkan definisi yang telah dibuat oleh tiap siswa.
- 5) Siswa menyebutkan jenis-jenis keputusan bersama, dan guru menuliskannya di papan tulis.

*Elaborasi*

Dalam kegiatan *elaborasi*, guru:

- 1) Guru mempersiapkan pembelajaran untuk melaksanakan *role playing*.

- 2) Guru mempersiapkan meja dan tempat duduk di depan kelas serta memberikan kertas yang sudah diberi tulisan pada meja berupa ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, pengacara, dan anggota yang duduk paling belakang untuk kegiatan bermain peran.
- 3) Guru membagi kelompok berdasarkan kesepakatan siswa
- 4) Guru meminta salah satu kelompok untuk maju kedepan kelas
- 5) Guru memberikan siswa papan nama yang sudah dituliskan jabatan yang terbuat dari kertas kemudian ditempelkan di dada siswa
- 6) Guru meminta siswa untuk menghayati perannya upaya untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran.
- 7) Guru memanggil kelompok berikutnya.

#### *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Dalam kegiatan akhir

- 1) Setelah selesai bermain peran guru memberikan soal-soal test kepada siswa.
- 2) Hasil tes kemudian dikumpulkan
- 3) Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.

- 4) Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

**E. Alat dan Sumber/Bahan Belajar**

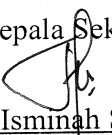
- Alat berupa nama di dada, nama jabatan di meja.
- Buku paket (Buku *Pendidikan Kewarganegaraan* untuk Sekolah Dasar Kelas V, terbitan Aneka Ilmu, Yudistira.)
- Teman.

**F. Penilaian**

Tehnik : Test tertulis  
Bentuk instrumen : Soal pilihan ganda, jawaban singkat, uraian.


Mantingan, 13 Februari 2014

Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
Hj Isminah S.Pd.I

NIP. 196808022006042015

Mahasiswa

  
Tri Haryanto

NIM. 12485227

Soal Test Sikus I

- I. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang paling benar!
1. Salah satu tugas ketua kelas adalah sebagai berikut.....
    - a. Pemimpin kelas
    - b. Pembantu kelas
    - c. Membersihkan kelasnya
    - d. Memaksa teman
  2. Tata tertib sekolah harus ditaati oleh.....
    - a. Kepala sekolah
    - b. Warga sekolah
    - c. Para siswa
    - d. Para guru
  3. Organisasi adalah kelompok manusia yang diatur untuk bekerja sama guna mencapai.....
    - a. Masalah
    - b. Permusuhan
    - c. Tujuan yang sama
    - d. perbedaan
  4. Keputusan sebuah organisasi disebut keputusan.....
    - a. Sepihak
    - b. Berpendapat

- c. Ketua
  - d. bersama
5. Tujuan musyawarah adalah untuk mencapai.....
- a. Persahabatan
  - b. Permusuhan
  - c. Kebebasan
  - d. mufakat
6. Musyawarah harus berasaskan .....
- a. Kekeluargaan
  - b. Kekuasaan
  - c. Kekayaan
  - d. kebiasaan
7. Selain dengan bermusyawarah keputusan bersama jugadapat dilakukan dengan cara.....
- a. Memaksakan kehendak
  - b. Volusi
  - c. Demonstrasi
  - d. Voting
8. Hasil dari keputusan bersama harus diterima dengan.....
- a. Terpaksa
  - b. Terbiasa

- c. Ikhlas
  - d. kemarahan
9. Pengambilan keputusan bersama tidak tergantung kepada pendapat yang mendukung terhadap keputusan tetapi juga didasarkan kepada pendapat.....
- a. Ketua
  - b. Anggota
  - c. Orang tua
  - d. Semua pihak terhadap semua masalah yang dihadapi
10. Dalam musyawarah kita harus .....
- a. Memaksakan kehendak
  - b. Menghormati pendapat orang lain
  - c. Berbicara keras
  - d. Menyalahkan pendapat orang lain
11. Manfaat musyawarah diantaranya adalah.....
- a. Menyatukan pendapat yang berbeda
  - b. Membuat permasalahan
  - c. Memaksakan keinginan
  - d. Mudah mendapat uang
12. Mendahulukan kepentingan bersama dari pada kepentingan pribadi merupakan sikap yang.....
- a. Terpaksa
  - b. Baik

- c. Terbiasa
  - d. terpuji
13. Pendapat orang lain harus didengarkan dan harus kita.....
- a. Biarkan
  - b. Permasalahkan
  - c. Pertimbangkan
  - d. paksakan
14. Bila pendapat kita tidak diterima maka sikap kita dalam bermusyawarah adalah.....
- a. Marah-marah
  - b. Memaksakan kehendak
  - c. Tidak melanjutkan rapat
  - d. Menahan diri dan berusaha mencari pendapat lain yang bisa diterima
15. Setiap peserta rapat atau musyawarah mempunyai hak untuk.....
- a. Menyampaikan pendapat
  - b. Menolak kesepakatan
  - c. Menghentikan rapat
  - d. Membubarkan acara

II Isilah titik- titik berikut dengan benar !

1. Musyawarah bertujuan untuk mencapai.....
2. Salah satu cara untuk memilih ketua kelas adalah dengan cara.....

3. Dalam rapat di kelas harus dipimpin oleh.....
4. Musyawarah berasaskan.....
5. Tugas sekertaris adalah.....
6. Ketua kelas harus dipilih melalui.....
7. Dalam musyawarah setiap orang berhak menyampaikan.....
8. Peserta musyawarah harus hadir sebelum.....
9. Hasil keputusan rapat harus diterima dengan.....
10. Pengambilan keputusan dengan perhitungan suara disebut.....

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini !

1. Apakah yang dimaksud dengan Musyawarah?
2. Sebutkan 3 aturan dalam musyawarah !
3. Sebutkan 3 masalah yang ada disekolahmu yang biasa dibahas melalui musyawarah !
4. Bagaimana sikap kita terhadap keputusan bersama ?
5. Sebutkan tugas-tugas ketua !



## KUNCI JAWABAN TES SIKLUS I

### I

1. A
2. B
3. C
4. D
5. D
6. A
7. D
8. C
9. D
10. D
11. A
12. D
13. C
14. D
15. A

### II

1. Mufakat
2. Musyawarah
3. Ketua
4. Kekeluargaan
5. Menulis, mencatat ketika kegiatan rapat
6. Musyawarah

7. Pendapat
8. Pelaksanaan musyawarah
9. Lapang dada
10. Voting

### III

1. Musyawarah adalah pembahasan bersama dengan maksud mengambil keputusan atas suatu masalah
2. Peserta musyawarah harus hadir sebelum musyawarah dimulai, musyawarah bisa dimulai jika telah mencapai jumlah minimum anggota yang datang, adanya susunan kepanitiaan.
3. Pembahasan mengikuti lomba, pemilihan ketua kelas, merencanakan karya wisata
4. Menghormati dan Melaksanakan keputusan bersama
5. Mengatur kelas, memberi contoh yang baik, mengatur anggotanya, memimpin rapat.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( R P P )

Nama Sekolah : MI MAARIF MANTINGAN,SALAM,MAGELANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas : V (Lima)

Semester : II (Dua)

Tahun pelajaran : 2013/ 2014

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

### Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama.

### Kompetensi Dasar

- 4.2 Memahami keputusan bersama.

### C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan definisi keputusan bersama.
- Siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk keputusan bersama.
- Siswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip musyawarah dan mufakat.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya, Rasa hormat dan perhatian ( respect ), Tekun( diligence ) ,

Tanggung jawab ( *responsibility* ) Berani,  
Integritas ( *integrity* ), Peduli ( *caring* ),  
Jujur dan Kewarganegaraan ( *citizenship* )

#### **D. Materi Ajar**

- Pengertian keputusan bersama.
- Bentuk-bentuk keputusan bersama.
- Kemauan bermusyawarah untuk mufakat.

#### **F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Metode *role playing*
- Tanya jawab
- Penugasan.

#### **G. Langkah-langkah Kegiatan**

##### b. Kegiatan Awal

- 1) Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- 2) Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- 3) Guru melakukan apersepsi atau bertanya kepada siswa tentang kegiatan musyawarah yang dilakukan dirumah siswa masing-masing serta peraturan yang berlaku di rumah.

- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 5) Meminta siswa untuk membuka buku dan membaca materi menghargai keputusan bersama.

#### Kegiatan Inti

##### *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Guru menjelaskan peranan penting menghargai keputusan bersama dan siswa bertanya jawab tentang pengertian keputusan bersama, bentuk-bentuk keputusan bersama, dan musyawarah untuk mufakat.
- 2) Siswa menuliskan pemahamannya tentang definisi keputusan bersama pada buku tulis.
- 3) Seorang siswa membacakan semua definisi yang ditulis teman, lalu semua siswa membahasnya bersama guru.
- 4) Siswa dan guru membuat generalisasi definisi keputusan bersama berdasarkan definisi yang telah dibuat oleh tiap siswa.
- 5) Siswa menyebutkan jenis-jenis keputusan bersama, dan guru menuliskannya di papan tulis.

##### *Elaborasi*

Dalam kegiatan *elaborasi*, guru:

- 1) Guru mempersiapkan pembelajaran untuk melaksanakan *role playing*.

- 2) Guru mempersiapkan meja dan tempat duduk di depan kelas serta memberikan kertas yang sudah diberi tulisan pada meja berupa ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, pengacara, dan anggota yang duduk paling belakang untuk kegiatan bermain peran.
- 3) Guru membagi kelompok berdasarkan kesepakatan siswa
- 4) Guru meminta salah satu kelompok untuk maju kedepan kelas
- 5) Guru memberikan siswa papan nama yang sudah dituliskan jabatan yang terbuat dari kertas kemudian ditempelkan di dada siswa
- 6) Guru meminta siswa untuk menghayati perannya upaya untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran.
- 7) Guru memanggil kelompok berikutnya.

#### *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Dalam kegiatan akhir

- 1) Setelah selesai bermain peran guru memberikan soal-soal test kepada siswa.
- 2) Hasil tes kemudian dikumpulkan
- 3) Siswa dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.

- 4) Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

#### H. Alat dan Sumber/Bahan Belajar


- Alat berupa nama di dada, nama jabatan di meja.
- Buku paket (Buku *Pendidikan Kewarganegaraan* untuk Sekolah Dasar Kelas V, terbitan Aneka Ilmu, Yudistira.)
- Teman.

#### F. Penilaian

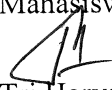
Tehnik : Test tertulis  
Bentuk instrumen : Soal pilihan ganda, jawaban singkat, uraian

Mantingan, 20 Februari 2014

Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
Hj Isminah, S.Pd.I  
NIP. 196808022006042015

Mahasiswa

  
Tri Haryanto  
NIM. 12485227

## TES SIKLUS II

I. Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang paling benar!

1. Bentuk keputusan bersama adalah.....
  - a. Kesepakatan
  - b. Permusuhan
  - c. Musyawarah
  - d. Mufakat
2. Tugas ketua rapat adalah, kecuali.....
  - a. Membuka rapat
  - b. Menetapkan hasil rapat
  - c. Memutuskan hasil rapat
  - d. Memaksakan kehendak rapat
3. Kegiatan rapat dikelas V diikuti oleh.....
  - a. Kepala sekolah
  - b. Karyawan sekolah
  - c. Seluruh siswa kelas V
  - d. Pak lurah
4. Musyawarah dilakukan untuk menetapkan .....
  - a. Keputusan sepihak
  - b. Keputusan bersama
  - c. Keputusan ketua saja
  - d. Keputusan guru



5. Mendengarkan teman yang sedang berbicara merupakan sikap.....
- Baik
  - Tidak baik
  - Tidak terpuji
  - Biasa-biasa saja
6. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerja sama guna mencapai tujuan yang sama disebut.....
- Organisasi
  - Kegiatan masyarakat
  - Musywarah
  - Mufakat
7. Bertanya kepada ketua rapat harus dengan suara.....
- Keras
  - Lemah lembut
  - Kasar
  - Kecil
8. Agar organisasi kelas kalian berjalan dengan baik keputusan harus dilaksanakan .....
- Bersama – sama
  - Sendiri
  - Bersama teman sendiri
  - Bersama orang tua

9. Budi sedang menyapu halaman kelas, sikap Budi mencerminkan.....
  - a. Memiliki kelebihan
  - b. Memiliki tanggung jawab
  - c. Memiliki keberanian
  - d. Memiliki sikap baik
10. Dua cara mengambil keputusan adalah.....
  - a. Musyawarah dan kekuasaan
  - b. Musyawarah dan pemaksaan kehendak
  - c. Pemaksaan kehendak dan pemungutan suara
  - d. Musyawarah dan mufakat
11. Ahmad selalu terlambat masuk sekolah maka sikap Ahmad adalah.....
  - a. Terpuji
  - b. Biasa
  - c. Baik
  - d. Tidak baik
12. Ketika sedang rapat siswa kelas V harus bersikap.....
  - a. Bercanda
  - b. Baik dan tertib
  - c. Tidak tertib
  - d. Ramai
13. Ketika pelaksanaan rapat dikelas V, teman-teman kalian membuat kegaduhan maka sikap ketua kelas adalah.....

- a. Mengacuhkan
- b. Mendukung
- c. Membiarkan saja
- d. Menasehati

14. Keputusan sebuah organisasi disebut keputusan.....

- a. Pribadi
- b. Golongan
- c. Bersama
- d. Umum

15. Peraturan yang telah disepakati harus.....

- a. Dilanggar
- b. Dilaksanakan
- c. Diabaikan
- d. Didiamkan

II. Isilah titik- titik berikut ini dengan benar !

1. Musyawarah adalah untuk.....
2. Pemungutan suara disebut.....
3. Pembahasan bersama dengan maksud mengambil keputusan bersama atau suatu masalah disebut.....
4. Suara yang menang dalam voting adalah suara yang mendapat dukungan paling.....

5. Jika mufakat tidak tercapai, maka musyawarah dapat dilakukan dengan cara.....
6. Keputusan bersama harus dilaksanakan oleh.....
7. Keputusan yang telah ditetapkan bersama harus dilaksanakan dengan penuh.....
8. Pemilihan anggota DPR merupakan salah satu contoh keputusan bersama dilakukan dengan cara.....
9. Dalam bermusyawarah, semua peserta mendapat kesempatan yang sama untuk mengemukakan.....
10. Keputusan sebuah organisasi disebut keputusan.....

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini !

1. Keputusan adalah ?
2. Sebutkan bentuk-bentuk keputusan ?
3. Mufakat adalah ?
4. Sebutkan dua contoh kegiatan musyawarah dirumahmu ?
5. Sebutkan dua kegiatan hasil dari musyawarah dilingkungan sekolah ?

## KUNCI JAWABAN

### I

1. D

2. D

3. C

4. B

5. A

6. A

7. B

8. B

9. B

10. D

11. D

12. B

13. D

14. C

15. B

### II

1. Mencapai mufakat

2. Voting

3. Musyawarah
4. Banyak
5. Voting
6. Semua pihak
7. Keikhlasan
8. Voting
9. Pendapat
10. Bersama

### III

1. Hasil dari suatu musyawarah
2. Musyawarah, voting, aklamasi
3. Setuju dan sepakat
4. Musyawarah membersihkan rumah, musyawarah kegiatan gotong royong
5. Tercapai tujuan sekolah, sekolah menjadi bersih

## Lembar pengamatan (observasi )

### Siklus I

Nama sekolah : MI Maarif Mantingan,Salam,Magelang  
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)  
Kelas/smester : V/2  
Hari tanggal : kamis, 13 Februari 2014

No	Aspek yang dinilai	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tidak ada	
1	Apersepsi	✓		
2	Penyampaian tujuan pembelajaran	✓		
3	Pemberian motivasi pada siswa	✓		
4	Umpan balik		✓	
5	Siswa bertanya	✓		
6	Siswa menjawab pertanyaan guru	✓		
7	Interaksi guru dan siswa	✓		
8	Interaksi siswa dan guru	✓		
9	Pemberian reward		✓	
10	Penggunaan alat peraga	✓		

Mantingan, 13 Februari 2014

Observer



Ida Ratnawati

## Lembar pengamatan (observasi)

### Siklus II

Nama sekolah : MI Maarif Mantingan, Salam, Magelang

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)

Kelas/smester : V/2

Hari tanggal : Kamis, 20 Februari 2014

No	Aspek yang dinilai	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tidak ada	
1	Apersepsi	✓		
2	Penyampaian tujuan pembelajaran	✓		
3	Pemberian motivasi pada siswa	✓		
4	Umpan balik	✓		
5	Siswa bertanya			
6	Siswa menjawab pertanyaan guru	✓		
7	Interaksi guru dan siswa	✓		
8	Interaksi siswa dan guru	✓		
9	Pemberian reward			
10	Penggunaan alat peraga	✓		

Mantingan, 20 Februari 2014

Observer



Ida Ratnawati



## Daftar Nama Siswa Yang Mengikuti Kegiatan bermain Peran Pada Siklus I

Tanggal 13 Februari 2014

Kelompok I

No	Peran	Nama Pemeran
1.	Ketua	: Munawir Yua Ulhaq
2.	Wakil Ketua	: Muhammad Abdul Kholik
3.	Sekretaris	: Riza Mukaromah
4.	Bendahara	: Ilvi Kharisa
5.	Moderator	: Windarwati
6.	Anggota I	: Muhammad Faiz
7.	Anggota II	: Indah Nangimatunisa
8.	Anggota III	: Muhammad Alvian Masudin

Kelompok II

No	Peran	Nama Pemeran
1.	Ketua	: Muhammad Syifaun Nada
2.	Wakil Ketua	: Muhammad Ghozali Khayrula
3.	Sekretaris	: Arina Fitria Yulfa
4.	Bendahara	: Anisa Silvi Khulaya
5.	Moderator	: Muhammad Fazal Maskur
6.	Anggota I	: Linda Putri Septika
7.	Anggota II	: Ikhsa Asriyanna
8.	Anggota III	: Nur Baeti Maelan

## SKENARIO CERITA SIKLUS I

Hari Kamis 13 Februari 2014

Judul : Karya Wisata

Siswa-siswi kelas V MI Maarif Mantingan akan merencanakan kegiatan karya wisata ke beberapa tempat yaitu : Candi Borobudur, Candi Prambanan, Museum Yogya Kembali, Taman Pintar, Taman Bunga, Pantai Parangtritis, Pantai Depok, Pantai Baron, Krakal, Kukup. Kemudian ketua kelas memutuskan untuk mengadakan rapat dan musyawarah menentukan lokasi yang akan dikunjungi.

Rapat segera dimulai.

Moderator : Membacakan rangkaian susunan acara yaitu : pembukaan, doa, penyampaian isi rapat, pembahasan, musyawarah, penutup. Marilah rapat pada kesempatan hari ini kita buka dengan membaca do'a.

Ketua : Teman-teman marilah kita mulai rapat dengan tertib.

Anggota : Ya, setuju

Ketua : (Membacakan naskah rapat)

Teman-teman marilah kita mulai rapat.

Dibantu oleh wakil ketua.

Wakil ketua : Teman-teman sebentar lagi hari libur telah tiba. Kita semua kelas V MI Maarif Mantingan akan mengadakan acara karya wisata ke beberapa tempat yang diinginkan oleh siswa. Silahkan kalian memilih sendiri lokasinya.

Sekretaris : (sambil mencatat) Sebentar wakil ketua, saya mencatat dulu lokasinya.

Wakil ketua : Ya, silahkan.

Anggota I : (menanggapi isi rapat) Bagaimana kalau kita mengadakan karya wisata ke tempat yang dekat.

Ketua : Ya nanti diselesaikan saja dengan musyawarah untuk menentukan hasil rapat.

Anggota II : Saya memilih lokasi yaitu Candi Borobudur, Pantai Parangtritis, Taman Pintar, Monumen Yogya Kembali.

Anggota I : Oh kamu mau kesana ya?

Kalau aku ingin ke Candi Prambanan, Pantai Baron, Krakal, Kukup, Aku kan ingin

Anggota III : Kalau aku ingin sekali ke Taman Bunga, Candi Borobudur, Pantai Parangtritis, dan Taman Pintar.

Ketua : Menanggapi keinginan anggota.

Baik, ada lagi yang punya ide lain dipersilahkan.

Anggota : Tidak ada ketua.

Ketua : Bagaimana kalau kita semua musyawarah dulu untuk menentukan tempat yang sesuai dengan anggaran sekolah?

Bendahara : Ya, itu betul. Lihat dulu anggarannya.

Anggota I : Setuju.

Bendahara : (sambil membuka buku) uang yang ada baru terkumpul Rp. 2.000.000,-. Sedangkan kebutuhan kita banyak.

Anggota II : Kita tambah saja iuran lagi.

Anggota III : Setuju.

Anggota I : Kalau begitu bagaimana pak ketua?

Ketua : Kalau belum bisa diputuskan sekarang, bagaimana kalau kita mengadakan rapat lagi minggu depan untuk menyelesaikannya ?

Anggota : Ya, tidak apa-apa, asal minggu depan sudah ada hasilnya.

Sekretaris : Membacakan hasil rapat, yaitu keputusan belum bias dilaksanakan karena uangnya baru terkumpul Rp. 2.000.000,- dan mengenai tempat menyesuaikan keadaan keuangan kelas.

Moderator : marilah acara rapat pada kesempatan hari ini kita tutup dengan membaca Alhamdulillah.

## Daftar Nama Siswa Yang Mengikuti Kegiatan bermain Peran Pada Siklus II

Tanggal 20 Februari 2014

Kelompok I

No	Peran	Nama Pemeran
1.	Ketua	: Muhammad Syifaun Nada
2.	Wakil Ketua	: Muhammad Ghozali Khayrula
3.	Sekretaris	: Arina Fitria Yulfa
4.	Bendahara	: Anisa Silvi Khulaya
5.	Moderator	: Muhammad Fazal Maskur
6.	Anggota I	: Linda Putri Septika
7.	Anggota II	: Ikhsa Asriyanna
8.	Anggota III	: Nur Baeti Maelan

Kelompok II

No	Peran	Nama Pemeran
1.	Ketua	: Munawir Yua Ulhaq
2.	Wakil Ketua	: Muhammad Abdul Kholik
3.	Sekretaris	: Riza Mukaromah
4.	Bendahara	: Ilvi Kharisa
5.	Moderator	: Windarwati
6.	Anggota I	: Muhammad Faiz
7.	Anggota II	: Indah Nangimatunisa
8.	Anggota III	: Muhammad Alvian Masudin

## SKENARIO CERITA SIKLUS II

Hari Kamis 20 Februari 2014

Judul : **Perencanaan Karya Wisata**

Siswa-siswi kelas V MI sudah berkumpul di ruangan untuk mengikuti rapat musyawarah menentukan tujuan Karya Wisata.

Rapat segera dimulai.

Moderator : Membacakan rangkaian susunan acara : pembukaan, doa, penyampaian rapat, pembahasan musyawarah, dan penutup.

Ketua : Marilah teman-teman kita mulai rapat pembahasan pada minggu yang lalu.

Anggota : Ya, baik ketua.

Ketua : Kemarin kita sudah membahas tentang keinginan kita semua untuk karya wisata mengunjungi tempat-tempat wisata. Tetapi keuangan tidak cukup. Nah, sekarang kita mulai acaranya.

Anggota I : Ya, Ketua saya sudah tidak sabar.

Wakil Ketua : Baiklah acara kita bias mulai.

Kemarin pada saat itu uang kita baru terkumpul Rp. 2000.000,-. Kekurangan kita sekitar Rp. 500.000,-. Maka kita perlu

menambah iuran. Bagaimana dan tempat yang dikunjungi di sesuaikan saja, satu jalur.

Bendahara : Ya, kekurangannya Rp. 500.000,-

Anggota I : Ya menurut Ketua dan Wakil Ketua setiap orang diminta berapa ?

Bendahara : Jumlah semua siswa kelas V kan berjumlah 16, jadi kalau Rp. 500.000,- dibagi 16 siswa menjadi Rp. 31.250,-. Jadi setiap siswa diminta Rp. 31.250,-.

Anggota II : Ya, aku setuju sekali, tetapi tempatnya kemana ya?

Ketua : Bagaimana kalau kita Karya wisata ke Monumen Jogja Kembali, Taman Pintar, Candi Prambanan, dan terakhir ke Pantai Parangtritis. Bagaimana?

Anggota I : Ya, kalau itu kesepakatan bersama aku ikut saja.

Anggota II : Yak arena musyawarah adalah menentukan keputusan secara bersama-sama dan mufakat.

Ketua : Ya betul itu. Musyawarah harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Anggota III : Ya aku setuju. Untuk pergi kesana.

Ketua : Menyimpulkan keputusan musyawarah yaitu :

- Setiap siswa diminta menambah keuangan sebesar Rp. 31.250,-
- Dan Karya wisata ke Monumen Jogja Kembali, Taman Pintar, Candi Prambanan, Pantai Parangtritis.

Moderator : Menutup rapat pada kesempatan hari ini dengan bacaan Alhamdulillah





