BAB II
LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setelah peserta didik mengalami proses belajar sebagai umpan balik mereka akan menerima dari apa yang meraka lakukan sebagai hasil belajar. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha.[1] Sedangakan kata belajar memiliki beberapa pengertian di antaranya belajar adalah suatau usaha sadara yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku lebih baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memeperoleh tujuan tertentu.[2]

Pada hakikatnya hasil belajar merupakan kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), ketrampilan, sikap (afektif), dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak

---

[1] Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarata: Balai Pustaka, 2005), hlm. 391.

[2] Aunurrahman, *belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: alfabeta, 2009), hlm. 35.

(psikomotor).[3] Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.[4]

Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[5] Jadi dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

---

[3] Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pusat Belajar, 2013), Cet. 10, hlm. 5-7.

[4] Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 895.

[5] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22.

1) Faktor internal
   a) Faktor jasmaniyah (fisiologi) misalnya penglihatan, pendengaran dan sebagainya.
   b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :
      (1) Faktor intelektif meliputi kecerdasan, bakat dan prestasi yang dimiliki.
      (2) Faktor non intelektif, yaitu unusur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan motivasi, emosi dan penyesuaian diri.
2) Faktor eksternal
   a) Faktor sosial yang terdiri atas :
      (1) Lingkungan keluarga
      (2) Lingkungan sekolah
      (3) Lingkungan masyarakat
      (4) Lingkungan kelompok
   b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan teknologi, kesenian.
   c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim.[6]

Persentase faktor-faktor hasil belajar tersebut dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik berbeda-

---

[6] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 138.

beda, sehingga kemampuan yang didapatkan peserta didik berbeda pula. Adapun dalam penelitian ini, faktor hasil belajar yang dilihat adalah dari faktor ekstern yaitu faktor lingkungan fisik yang berkaitan dengan fasilitas belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan suatu metode *role playing*, yang diharapkan dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih baik. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Syaikh Ibrahim bin Isma'il menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam kitab Ta'lim Muta'alim ada 6 yaitu :

اَلَا لَاتَنَالُ العِلْمَ اِلَّابِسِتَّةٍ # سَأُنْبِيْكَ عَنْ مَجْمُوْعِهَابِبَيَانِ

ذُكَاءٍوَحِرْصٍ وَاصْطِبَارٍوَبُلْغَةٍ # وَإِرْشَادِأُسْتَاذٍوَطُوْلِ زَمَانِ

"(Ingatlah, kamu tidak akan berhasil dalam memperoleh ilmu, kecuali dengan 6 perkara yang yang akan dijelaskan kepadamu secara ringkas, yaitu, kecerdasan, cinta kepada ilmu, kesabaran, biaya cukup, petunjuk guru, dan masa yang lama)"

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang disebutkan dalam kitab Ta'lim Muta'alim yang berkaitan dengan metode pembelajaran *role playing* adalah cinta kepada ilmu, karena dengan cinta kepada ilmu peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Selain itu point ke lima dalam kitab ta'lim muta'alim di atas menunjukan bahwa petunjuk guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memperoleh ilmu. Adanya metode pembelajaran *role playing* diharapkan peserta didik dapat turut aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar PKn.

c. Alat untuk Mengukur Hasil Belajar

Alat untuk mengukur hasil belajar sering disebut dengan istilah test. Yang dimaksud dengan test hasil belajar atau *achievement test* ialah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu.[7]

Adapun alat tes yang sering digunakan oleh seorang pendidik untuk mengukur kemampuan peserta didiknya, dibagi menjadi dua golongan, yaitu tes lisan (*oral test*) dan tes tertulis (*written test*).

1) Tes lisan (*oral test*)

Kelebihan dari tes lisan, antara lain:

a) Lebih dapat menilai kepribadian dan nisi pengetahuan yang dimiliki peserta didik, karena dilakukan secara *face to face.*

---

[7] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 33.

b) Jika si penjawab (peserta didik) belum jelas, pengetes (pendidik) dapat mengubah pertanyaan sehingga bisa dimengerti.

c) Pengetes (pendidik) dapat menggali pengetahuan yang dimiliki peserta didiknya secara lebih mendetail.

d) Dapat diketahui hasilnya secara langsung.

Kelemahan dari tes lisan, antara lain:

a) Jika hubungan antara pengetes (pendidik) dan yang di tes (peserta didik) kurang baik, dapat mengganggu objektivitas hasil tes.

b) Sifat gugup atau grogi peserta didik dapat mengganggu kelancaran dalam menjawab pertanyaan.

c) Pertanyaan yang diajukan tidak dapat selalu sama pada tiap-tiap peserta didik.

d) Untuk mengetes kelompok memerlukan waktu yang sangat lama sehingga tidak ekonomis.[8]

2) Test Tertulis (*written test*)

Tes tertulis dapat dibagia atas tes *essay* dan tes objektif.

[8] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 37.

a) Test *Essay*

Yang dimaksud dengan tes *essay* adalah tes yang berbentuk pertanyaan tulisan, yang jawabanya merupakan karangan (*essay*) atau kalimat yang panjang-panjang. Panjang-pendeknya kalimat atau jawaban tes relative, sesuai dengan kemampuan peserta didik. Tes *essay* biasanya memerlukan waktu yang relatif lama, sehingga jumlah pertanyaannya sangat terbatas, sekitar lima sampai sepuluh (item) saja.[9]

Kelebihan dari tes *essay,* antara lain:

(1) Bagi pendidik, menyusun tes tersebut sangat mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama.

(2) Peserta didik mempunyai kebebasan dalam menjawab dan mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan pengetahuan peserta didik.

(3) Melatih mengeluarkan pendapatnya dalam bentuk kalimat atau bahasa yang teratur.

(4) Lebih ekonomis, hemat karena tidak memerlukan kertas yang terlalu banyak

[9] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 35.

untuk membuat soal tes, dapat didikte atau ditulis dipapan tulis.

Kelemahan dari tes *essay*, antara lain:

(1) Kemungkinan jawaban yang heterogen, sehingga menyulitkan pendidik dalam proses menskornya.

(2) Baik-buruknya tulisan dan panjang pendeknya jawaban yang tidak sama antara siswa satu dengan siswa lainnya sehingga menimbulkan penskoran yang kurang objektif.[10]

b) Tes Objektif

Yang dimaksud dengan tes objektif adalah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes dapat dinilai secara objektif, dinilai oleh siapapun akan menghasilkan skor yang sama. Tes ini disebut juga *short-answer test* karena dilihat dari jawabannya pendek-pendek dan ringkas. Peserta didik dapat memilih jawaban dengan cara memilih, mengisi, menjodohkan, dan sebagainya.[11]

Kelebihan dari tes objektif, antara lain:

---

[10] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 38.

[11] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 35.

(1) Dapat dinilai secara objektif (artinya, siapapun yang menilainya hasil atau skornya akan sama karena kunci jawaban telah tersedia).
(2) Memaksa peserta didik untuk belajar baik-baik karena sukar untuk memprediksi materi yang akan dijadikan pertanyaan.

Kelemahan dari tes objektif, antara lain:

(1) Kurang memberi kesempatan untuk menyatakan isi hati atau kecakapan yang dimiliki peserta didik, karena tidak dapat membat kalimat.
(2) Memungkinkan peserta didik berbuat coba-coba (kira-kira, peruntungan) dalam menjawabnya.
(3) Menyusun tes ini tidaklah mudah, memerlukan ketelitian dan waktu yang agak lama.
(4) Kurang ekonomis, karena memakan biaya dan kertas yang agak banyak jika dibandingkan dengan *essay test.*[12]

[12] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 39.

Adapun dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat tes yang berupa tes objektif. Karena dengan menggunakan tes objektif lebih menuntut peserta didik untuk mempelajari semua materi yang telah diterima. Sehingga sebelum kegiatan post test dilaksanakan, peserta didik harus belajar semua materi.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Agar dapat meningkatkan hasil belajar, seorang peserta didik harur mampu *me-manage* faktor-faktor yang mempengaruhi belajarnya. Baik itu faktor internal maupun faktor eksternal yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya. Selain itu, seorang peserta didik juga perlu memperhatikan aspek psikologisnya, salah satunya adalah konsep diri. Jika peserta didik mampu untuk mengendaikan konsep dirinya dan mengarahkannya pada hal-hal yang positif, maka peserta didik akan mudah dalam belajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya.

Di samping upaya dari peserta didik, pihak pendidik juga harus mempunyai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya dengan cara melakukan pembelajaran seefektif mungkin. Dengan pembelajaran yang efektif, maka peserta didik akan lebih mudah dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, pendidik

diharapkan mampu melakukan diagnosis yang fungsinya untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Apabila kesulitan belajar yang dialami peserta didik mampu diidentifikasi, maka pendidik hendaklah memberikan solusi terhadap masalah tersebut, sehingga peserta didik mampu belajar dengan mudah dan lancar, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.[13]

2. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

   a. Pengertian Metode Pembelajaran 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.[14]Berikut ini adalah beberapa definisi metode bermain peran:

---

[13] Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 137.

[14] Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Reinka Cipta, 2008), hlm. 74-75.

1) Menurut Udin S Winataputra Metode bermain peran (*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.[15]
2) Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Role playing* adalah Pengembangan imajinasi dilakukan siswa dengan memerankan sebagian tokoh hidup atau benda mati terkait dengan materi pelajaran yang dibahasnya.[16]Menurut Hisyam Zaini *Role playing* adalah sutu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.[17]

---

[15] Udin S Winataputra, *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 4.34.

[16] Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 28.

[17] Hisyam Zaini, dkk, *Stategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hlm. 98.

3) 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".[18]

4) Menurut Pidarta Metode *role playing* adalah "metode melakukan suatu permainan dengan peran tertentu misalnya peran orang tua sebagai siswa sebagai guru, dan sebagai yang melakukan kegiatan tertentu".[19]

5) 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 pelaksanaanya peserta didik mendapatkan tugas dari guru untuk mendramatisir suatusituasi sosial yang spesifik dan mengandung suatu

---

[18] Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), hlm. 166.

[19] Made Pidarta, *Cara Belajar Mengajar Di Universitas Negara Maju*, (Jakarta: Bumi Aksara 1990), hlm. 81.

problem, agar para siswa dapat memecahkan sebuah permasalahan".[20]

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 Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode sosio-drama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering silih berganti, sosio-drama pada dasarnya mendramatisir tingkah laku dalam hubunganya 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

---

[20] Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problem Belajar Dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 21.

dalam situasi kelompok secara spontan.

4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.[21]

Melalui metode pembelajaran *role playing* diharapkan para siswa mampu belajar tentang kehidupan toleransi di masyarakat. Para siswa diajarkan untuk menghargai orang lain dan bertanggung jawab pada situasi apapun atau di manapun mereka berada. Metode *role playing* juga bertujuan untuk mengajak para siswa untuk berfikir kritis pada setiap situasi dan bisa mengambil suatu keputusan dan memecahkan masalah secara tepat. Maka dari itu, pembelajaran ini harus bisa diterapkan secara maksimal kepada para siswa karena nilai-nilai yang sangat bagus bagi interaksi para siswa terhadap lingkungan sekitar mereka.

c. Manfaat Metode 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 dan rasa tanggung

[21] Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 88.

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.[22]

Manfaat metode pembelajaran *role playing* diharapkan mampu melatih dan menanamkan toleransi di dalam kehidupan bermasyarakat. Maksud lain dalam pembelajaran ini untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam

[22] Abit Adya Mubakhit, *Model Pembelajaran Sosio-drama*, Diakses dari http://abitadya.wordpress.com/2014/02, pada hari selasa tanggal 08 Februari 2014

memikul amanah yang telah dipercayakan. Metode *role playing* juga bermanfaat untuk memberikan keterampilan tertentu, sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga setelah mereka terjun dalam masyarakat. Oleh sebab itu pembelajaran ini harus bisa diterapkan secara maksimal kepada para siswa karena pembelajaran ini sangat bagus bagi interaksi para siswa terhadap lingkungannya.

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

1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. 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 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 dipahami orang lain.[23]

Kelebihan metode pembelajaran bermain peran atau *role playing* diharapkan mampu melatih dan mengingat kesan dari siswa melalui peran yang didramakan. Pembelajaran ini juga untuk mengembangkan kreatifitas dari siswa untuk belajar berinisiatif mengambil keputusan. Kelebihan dari metode ini untuk mengembangkan bakat bermain drama dari siswa. Oleh karena itu pembelajaran ini harus bisa diterapkan secara maksimal kepada para siswa karena pembelajaran ini sangat bagus bagi pengembangan bakat dari para siswa.

e. Kelemahan Metode Pembelajaran 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:

---

[23] Syaiful Bahri Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 90.

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 mengangu kelas lain.[24]

Meskipun metode *role playing* sangat bermanfaat dan memberikan banyak pelatihan terhadap nilai-nilai moral bagi para siswa, namun pelaksanaan *role playing* masih memiliki kelemahan untuk diterapkan kepada para siswa. Hal tersebut dipengaruhi dari masih kurangnya kreativitas dari para siswa serta kurangnya fokus dan daya mengingat dari para siswa. Permasalahan kurangnya tempat melaksanakan metode *role playing* menjadi kendala utama bagi para guru dan siswa untuk pelaksanaanya metode tersebut.

---

[24] Syaiful Bahri Djamarah dan Zain,*Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 92.

f. Tahapan Metode Pembelajara 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.[25]Adapun tahap pelaksanaanya 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-

[25] Hisyam Zaini, dkk, *Stategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 98.

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.[26]

Tahapan metode pembelajaran *role playing* sangat ketat dan banyak tahapannya, hal ini diharapkan mampu melatih melatih siswa untuk tekun dalam pembelajaran. Tahapan-tahapan yang dijalankan adalah untuk mengembangkan minat dan kesabaran dari para siswa. Metode *role playing* juga bermanfaat untuk memberikan keterampilan melalui seleksi pemilihan peran dari setiap pemainnya. Maka dari itu pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam berkompetisi dan bertoleransi, belajar untuk menerima setiap peran yang diterimanya, serta mengembangkan bakat dari seorang siswa.

3. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang dipelajari di sekolah serta Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 37 Undang-

[26] Hisyam Zaini, dkk, *Stategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 99.

undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (selanjutnya disebut UU Sisdiknas No 20 tahun 2003).

Untuk itulah Pendidikan Dasar dan Menengah di sekolah-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, kreativitas dan kemandirian.[27]

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 kehidupan bangsa dan

[27] Udin S Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD,* hlm. 1-7.

> mewujudkan tujuan berkembang potensi peserta didik agar menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.[28]

Kewarganegaraan memiliki arti keanggotaan yang menunjukan hubungan atau ikatan antara negara dan warga negara. 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 dalam Pemendiknas No. 22 Tahun 2006 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 bermasyrakat, berbangsa dan bernegara.
3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diriberdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4) Beriteraksi dengan bangsa bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan

[28] Udin S Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, hlm. 15.

komunikasi.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Mengacu pada Pemendiknas No. 22 Tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek berikut:

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 masyrakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemujaan, penghormatan dan perlindungan HAM.

4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyrakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warganegara.
5) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan 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, bangsa dan bernegara secara tepat, rasional, konsisten, berkelanjutan dan bertanggung jawab dalam rangka mencapai tujuan nasional. Menjadi warga negara yang tahu hak dan kewajibannya, menguasai Ilmu dan Teknologi serta seni namun tidak kehilangan jati diri.[29]Menurut Udin Saripudin (2008) Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat,

[29] Udin S Winataputra, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Yogyakarta: UPT, UNY, 2008), hlm. 2.

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 stategis 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 perkembangannya memang menyenangi 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.[30]

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

4. Kendala yang Dihadapi Dalam Penyampaian Materi

Berbagai kendala yang kerap ditemui dalam setiap pembelajaran memang cukup komplek. Masalah tersebut bisa datang dari peserta didik, guru, sarana prasarana, metode atau model pembelajaran yang diterapkan, bahkan dari kurikulum itu sediri.

Namun sampai saat ini tak sedikit pendidik yang masih kurang peka terhadap permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan dari wawancara dengan guru kelas IV MI Nurul Islam yaitu Ibu Anna Wahyuningsih, S.Ag mengenai pengalamannya dalam mengajar, peneliti mencoba mengidentifikasi permasalahan yang pernah pendidik hadapi dalam menyampaikan pembelajaran PKn. Tak sedikit banyak dari peserta didik cenderung kurang antusias dalam pembelajaran PKn, merasa bosan dan lain sebagainya. Masalah-masalah tersebut antara lain:

---

[30] Udin S Winataputra, *Materi Dan Pembelajaran PKn di SD,* hlm. 4.34- 4.35.

a. Peserta didik

Dalam hal ini setiap peserta didik memiliki kemampuan berfikir dan menangkap suatu materi yang berbeda-beda, banyak faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa antara lain, lingkungan keluarga, sarana prasarana belajar di rumah, dll.

b. Kurangnya Kemampuan Dalam Menangkap Kata Kunci Dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Dalam melakukan pemahaman terhadap SK dan KD selama ini pendidik masih ada kekeliruan. Akibatnya apa yang disampaikan kuran tepat pada sasaran. Kesalahan tersebut misalnya pada materi mengambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan kelas IV. I Standar Kompetensi: Memahami sistem pemerintahan Desa dan pemerintah Kecamatan. Kompetensi Dasar : I.2 Menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan. Karena kuranya pencermatan pada pemahaman esensi SK dan KD maka pembelajaran cenderung hanya mengarah pada aspek kognitif. Seperti contoh SK dan KD diatas pendidik hanya menekankan pada gambaran struktur organisasi Desa dan Kecamatan saja, sehingga tak sedikit siswa

yang merasa bingung ketika evaluasi. Semisal contoh soal “ berapa tahun masa jabatan kepala desa?”, “syarat apa saja yang harus dipenuhi dalam terbentuknya desa?”. Kondisi semacam ini menyebabkan kompetensi yang diharapkan atau dicapai oleh siswa justru terabaikan.

c. Pembelajaran Tidak Realitas

Materi PKn sebenarnya banyak diajarakan sesuai realitas kehidupan siswa. Namun, dalam praktiknya sudah terbiasa mengajar dengan ceramah, akhirnya peserta didik hanya mendapatkan subuah materi saja.

d. Penggunaan Metode Kurang Tepat

Selama pembelajaran PKn guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, atau tanya jawab, sehingga siswa hanya mendengarkan dan memayangkan mengenai materi yang disampaikan guru. Lain halnya apabila peserta didik bisa langsung mempraktikannya sesuai materi yang disampaikan guru, sehingga dengan aplikasikannya suatu metode bermain peran pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran akan mudah terserap dan teringat lama.

5. *Role Playing* Dalam Pembelajaran Stuktur Organisasi Desa

Struktur adalah suatu cara yang disusun atau dibangun dengan pola tertentu.[31]Organisasi merupakan unit sosial yang dikoordinasikan secara sadar, terdiri dari dua orang atau lebih, dan berfungsi dalam suatu dasar yang relatif terus-menerus guna mencapai serangkaian tujuan bersama.

Organisasi kemasyarakatan adalah organisasi yang dibentuk oleh anggota masyarakat secara sukarela atas dasar, kesamaan kegiatan, profesi, fungsi, agama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa untuk berperan dalam pembangunan dalam rangka mencapai tujuan bersama.[32]

Ada enam elemen yang perlu diperhatikan oleh para manajer ketika akan mendesain struktur organisasi. Elemen-elemen tersebut meliputi:

a. Spesialisasi Pekerjaan adalah sejauh mana tugas-tugas dalam organisasi dibagi-bagi ke dalam beberapa pekerjaan tersendiri.
b. Departementalisasi adalah dasar yang dipakai untuk mengelompokkan pekerjaan secara bersama-sama.
c. Rantai komando adalah garis wewenang yang tanpa putus yang membentang dari puncak organisasi ke unit

---

[31] Kamus Besar Bahasa Indonesia/ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Cet. 3. (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 1092.

[32] Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*, (Bandung: ALFABETA, 2010), hlm. 271.

terbawah dan menjelaskan siapa yang bertanggung jawab kepada siapa. Wewenang sendiri merupakan hak yang melekat dalam sebuah posisi manajerial untuk memberikan perintah dan untuk berharap bahwa perintahnya tersebut dipatuhi.

d. Rentang Kendali adalah jumlah bawahan yang dapat diarahkan oleh seorang manajer secara efisien dan efektif.

e. Sentralisasi – Desentralisasi. Sentralisasi adalah sejauh mana tingkat pengambilan keputusan terkonsentrasi pada satu titik di dalam organisasi.

f. Formalisasi adalah sejauh mana pekerjaan pekerjaan di dalam organisasi dilakukan.[33]

B. Kajian Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa referensi yang diambil dari referensi hasil penelitian terdahulu. Adapun penelitian yang mengangkat topik yang sama dan masih berhubungan dengan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Penelitian pertama yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini dilakukan oleh Harun (2010) dengan penelitian yang berjudul "*Role Playing* dalam Pembelajaran *Speaking* di

[33] Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/*Struktur_organisasi*, Pada hari selasa tanggal 02 Februari 2015. Pukul 13.45 wib.

Kelas III Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Cibiru Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)". Penelitian ini mengangkat topik bermain peran sebagai salah satu teknik yang diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan bicara pembelajar. Peneliti menerapkan tiga siklus dalam penelitiannya. Pada tiap siklus lanjutan peneliti memberikan materi yang menarik sesuai dengan kehidupan keseharian pembelajar. Pada tiap-tiap siklus terdapat peningkatan yang signifikan:siklus I sebesar 40,7%, siklus II 55,5%,dan siklus III sebesar 74 %. Penelitian tidak hanya dipusatkan penerapan teknik, tetapi keterampilan berbicara Pembelajar juga dikaji, seperti kemampuan ekspresif dan pelafalannya.[34]

Penelitian yang dilakukan oleh Siska (2011) dalam Jurnal UPI yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B Taman Kanak-kanak Al Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2010-2011)". Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Harun, dalam penelitian ini diterapkan tiga siklus. Ketiga siklus tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan,pada siklus I, siklus II

---

[34] Harun, "Role Playing dalam Pembelajaran *Speaking* di Kelas III Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Cibiru Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, 2010).

maupun siklus ke III dalam hal meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara. Dari penelitian itu diketahui bahwa jenis kelamin memengaruhi perkembangan sosial dan bahasa anak. Artinya, anak perempuan menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari pada anak laki-laki. Selain peningkatan yang terjadi, dalam penelitian ini ditemukan beberapa kendala, seperti media bermain peran yang sulit, orang tua yang beranggapan bahwa bermain peran bukan suatu proses pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru dalam menerapkan metode bermain peran, serta sarana dan prasana dalam lingkungan sekolah yang kurang memadai.[35]

Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan, bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Peningkatan aktivitas dan hasil belajar Pembelajaran Pkn dengan Bermain Peran" oleh Iswandi. Dalam penilitiannya menunjukan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 26% dengan rata-rata nilai 76,43 dalam materi pokok tugas organisasi pemerintahan desa. Penelitian yang diadakan di MI Ma'arif NU Jingkang, pada siswa kelas empat tersebut, menyimpulkan bahwa metode role playing selain, meingkatkan aktivitas belajar siswa, juga menjadikan pelajaran

---

[35] Siska, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B Taman Kanak-kanak Al Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran (2011), dalam Jurnal UPI 2010-2011).

Pkn yang semula dianggap pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang sangat menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Saudari Nina Septi Riskhiana, Mahasiswa Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang yang berjudul: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar SKI Materi Akhir Hayat Nabi Muhammad SAW Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V MI Ma'arif Plosogede Kecamatan Nglawar Kabupaten Magelang Tahun 20012/2013.[36]

Dalam penelitian ini peneliti menyampaikan bahwa penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang relativ baru bagi pengajaran pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Pertanyaan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah dapatkah penerapan metode *Role Playing* meningkatkan prestasi belajar SKI pada siswa kelas V MI Ma'arif Plosogede Kecamatan Nglawar Kabupaten Magelang Tahun 2012/2013.

Penelitian di atas mempunyai kemiripan dengan Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti, yaitu metode pembelajaran *role playing* yang mengarah pada peningkatan hasil beajar siswa, namun materi pokok pembelajaran dan siswa yang

---

[36] Nina Septi Riskhiana, Mahasiswa Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang yang berjudul: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar SKI Materi Akhir Hayat Nabi Muhammad SAW Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V MI Ma'arif Plosogede Kecamatan Nglawar Kabupaten Magelang Tahun 20012/2013.

akan di teliti berbeda, maka cara pembelajaran dan hasil yang akan didapat juga berbeda.

Dengan demikian, menurut hemat peneliti belum ada penelitian yang membahas tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada materi pokok menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan pada siswa kelas IV MIT Nurul Islam Semarang.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan prediksi terhadap penelitian yang diusulkan.[37] Dengan melihat rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas. Dalam penelitian ini, hipotesis yang dirumuskan oleh peneliti adalah dengan penggunaan metode bermain peran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn dalam materi "Menggambarkan Struktur Organisasi Desa dan Pemerintah Kecamatan" siswa kelas IV di MIT Nurul Islam.

---

[37] Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hlm. 4.