

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TENTANG
PENANAMAN NILAI-NILAI BUDI PEKERTI MELALUI METODE BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 04 KARANGREJO
KECAMATAN KERJO KABUPATEN KARANGANYAR SEMESTER I
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**



SKRIPSI

**Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam Program Studi PGSD
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

oleh :

AGUS SUSILO

NIM. A.510070534

**PROGRAM S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan dasar, materi pokok, dan indikator pencapaian hasil belajar yang dicantumkan dalam Standar Nasional merupakan bahan minimal yang harus dikuasai siswa. Oleh karena itu, daerah, sekolah atau guru dapat mengembangkan, menggabungkan, atau menyesuaikan bahan yang disajikan dengan situasi dan kondisi setempat. Realitanya hasil belajar siswa dalam materi Pendidikan Kewarganegaraan belum menunjukkan hasil yang diinginkan.

Kondisi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn tercermin juga dalam hasil belajar siswa pada siswa kelas III SD Negeri 04 Karangrejo. Hal itu dapat diketahui dari rata-rata nilai harian siswa. Pada kegiatan ulangan harian yang diadakan guru menunjukkan rata-rata kurang dari nilai 70. Dari ulangan harian yang pernah dilakukan, $\pm 65\%$ siswa mendapatkan nilai dibawah 70,00. Angka-angka tersebut dapat diartikan, bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut relatif masih rendah. Dengan kata lain, pemahaman siswa SD Negeri 04 Karangrejo terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diajarkan belum mencapai hasil yang optimal.

Kegiatan belajar dan pembelajaran di SD hendaknya dapat

menciptakan terjadinya interaksi aktif antara siswa dengan guru dan juga siswa dengan siswa. Untuk menciptakan hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan dapat menciptakan situasi belajar yang hidup dan terorganisir. Setiap guru hendaknya juga menyusun rencana pembelajaran. Dalam menyusun rencana pembelajaran tersebut, guru perlu mengetahui asumsi-asumsi yang dijadikan sebagai landasan berpikir dalam menentukan strategi belajar dan pembelajaran yang tepat sehingga tujuan kurikulum seperti yang tercantum dalam Silabus dapat tercapai.

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi interaktif antara individu yang melibatkan pendidikan dan anak didik dalam mencapai tujuan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Arief Sadiman (1986:11) bahwa "Proses belajar mengajar di dalam kelas merupakan komunikasi". Dengan demikian kegiatan belajar mengajar di dalam kelas merupakan komunikasi intruksional. Guru sebagai sumber pesan menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran yang disertai dengan metode, media, dan teknik menyampaikan kepada siswa. Siswa menyerap pesan atau bahan pembelajaran tersebut.

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi tersendiri antara guru dan murid, dimana pada dasarnya proses belajar mengajar terdiri dari 3 unsur penting, yaitu pengajar (dosen, guru, instruktur, dan tutor), siswa yang belajar dan bahan ajar yang diberikan dalam mengontrol efektifitas dan efisiensi belajar siswa.

Dalam proses komunikasi sering terjadi hambatan disamping

kekurangan siswa sendiri. Kalau terjadi hal demikian, mengakibatkan komunikasi yang seharusnya berlangsung dua arah, berubah menjadi satu arah. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan tidak efisien dalam usaha membangkitkan daya nalar anak. Memang belajar merupakan sesuatu masalah yang sangat kompleks dan keberhasilannya sangat individual.

Pengetahuan yang didapat melalui penginderaan dari lingkungan ditambah pengalaman-pengalaman yang diperoleh sebelumnya akan sangat membantu anak-anak dalam memberikan tanggapan terhadap suatu persoalan. Menurut Pendapat Yusuf Hadi Miarso (2007) tersebut, kemampuan memberi tanggapan antara anak yang satu dengan anak yang lain tidak sama, meskipun anak tersebut dari lingkungan yang sama. Hal inilah yang terkadang dapat menimbulkan kesalahpahaman atau salah pengertian dalam proses penyerapan pesan dari penyampai kepada penerima pesan.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penerapan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar. Melalui aktivitas bermain peran maka siswa mendapat pengalaman langsung melalui peragaan sesuai dengan materi yang terkait dengan nilai-nilai budi pekerti. Dengan dasar pertimbangan tersebut, dalam penelitian ini akan diterapkan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn. Hal ini dilakukan untuk mencari jawaban dan jalan keluar dalam mengatasi masalah tersebut. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini tentang : peningkatan hasil belajar PKn PKn tentang penanaman nilai-nilai budi pekerti melalui metode pembelajaran

bermain peran pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Karangrejo Kecamatan Kerjo.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu :
Apakah penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III tentang nilai-nilai budi pekerti pada Sekolah Dasar Negeri 04 Karangrejo tahun pelajaran 2009/2010?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum untuk meningkatkan hasil belajar PKn bagi siswa SD Negeri 04 Karangrejo Kecamatan Kerjo.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III tentang nilai-nilai budi pekerti pada Sekolah Dasar Negeri 04 Karangrejo semester I tahun pelajaran 2009/2010 melalui penerapan metode bermain peran.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penyusunan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran, metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sering digunakan oleh guru. Untuk itu penelitian ini diterapkan metode pembelajaran bermain peran.

2. Manfaat Praktis

Jika dilihat dari manfaat praktisnya, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Bagi siswa, akan lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru sebagai alternatif lain agar pembelajaran yang dilakukan tidak mudah menimbulkan kebosanan pada diri siswa sekaligus dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar.
- b. Bagi guru, dengan metode bermain peran akan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar, karena dengan metode yang interaktif siswa akan lebih terkesan dan membekas setelah menerima pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.