**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Metode *Role Playing***
3. **Pengertian Metode *Role Playing***

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode sangat diperlukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Fathurrohman dan Sutikno (2010: 55) menyatakan bahwa “secara harfiah metode berarti cara, dalam pemakaiannya secara umum, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Alamsyah, dkk (2015: 247) mengemukakan bahwa “*role playing* yaitu para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khyalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama”. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Sedangkan Basri (2015: 97) menyatakan “*role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia dalami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Huda (2016: 209) mengemukakan bahwa “*role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas”. Sedangkan Joyce dan Weil, dkk (2016: 417) memformulasikan pengertian *role playing* sebagai berikut:

*Role playing* adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah sebenarnya dan keinginan untuk mengatasi dan memahami bahwa keterlibatan ini timbul sehingga memberikan rana bagi siswa untuk mengeksplorasi perasaan mereka, menghasilkan wawasan kedalam sikap, nilai, dan persepsi mereka, mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah mereka dan mengeskplorasi perasaan materi pelajaran dengan berbagai cara.

Sementara Fathurrohman dan Wuryandani (2011: 41) menjelaskan tentang *role playing,* yaitu:

*Role playing* yaitu suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dimana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai serta memainkan tingkah laku (peran) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

 Berdasarkan sejumlah pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dimana penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankan diri sebagai benda hidup atau benda mati dan titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi dimana siswa diperlukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

1. **Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing***

Bagi siswa dengan bermain peran seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama mahluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena menghayati sendiri perannya.

Keunggulan metode *role playing* menurut Huda (2016: 210) yaitu:

(1) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; (2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; (3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusiastis; (4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; (5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Jika guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan metode *role playing* ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka drama sosialnya juga tidak akan berhasil yang menjadi klimaks dari *role playing.* Sehingga bila metode *role playing* perlu dipertimbangkan kekurangannya. Sebagaimana yang dikemukakan Huda (2016: 211) tentang kekurangan *role playing* yaitu:

(1) banyaknya waktu yang dibutuhkan; (2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik;

(3) ketidakmungkinan menerapkan role playing jika suasana kelas tidak kondusif; (4) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga; dan (5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

1. **Langkah-Langkah Metode *Role Playing***

Guru dalam menggunakan suatu metode pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaanya. Huda (2016: 209) mengemukakan langkah-langkah metode *role playing* yaitu:

(1) guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan di tampilkan;

(2) guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar; (3) guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang; (4) guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai; (5) guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; (6) masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; (7) setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/ memberi penialaian atas masing-masing penampilan kelompok;

(8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;

(9) guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

 Hasil belajar akan diperoleh dengan kegiatan proses belajar mengajar baik itu berupa *output* dan *outcome*. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa (Susanto, 2013). Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Kemajuan prestasi siswa tidak saja diukur dari tingkat penugasan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sehingga hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (Suprijono, 2013: 5), hasil belajar berupa:

(1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik, kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan; (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan; (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah;

(4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut, kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai, kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan-tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (Suprijono, 2013: 6) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:

(1) domain Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) domain afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisai, dan internalisasi; (3) domain Psikimotoris, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi pengajaran. Menurut Bloom (Chatarina: 2011) menjelaskan, ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson terdiri dari enam aspek/kategori proses kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hierarki ranah kognitif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengingat (*remembering*) adalah kemampuan paling rendah dalam ranah kognitif, yang didefinisikan sebagai pemanggilan ulang informasi (*recalling information*). Contoh kata kerja yang digunakan adalah sebutkan (*cite*), pilihlah (*choose*), tunjukkan (*show*), jodohkan (*match*), dan sebagainya.
2. Memahami (*understanding*) selalu berhubungan dengan menjelaskan ide atau konsep. Pada tingkat ini, siswa dapat memahami maksud dari informasi dengan cara menafsirkan dan mengartikan apa yang telah dipelajarinya. Kata kerja yang dgunakan seperti hubungkan (*associate*), deskripsikan (*describe*), jelaskan (*explain*), definisikan (*define*), diskusikan (*discuss*), dan sebagainya.
3. Mengaplikasikan/ menerapkan (*applying*) mengacu pada kemampuan menggunakan materi pembelajaran dalam situasi yang baru dan nyata yang meliputi aplikasi suatu peraturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Dicirikan dengan kata kerja sesuaikan (*adapt*), aplikasikan (*apply*), peragakan (*demonstrate*), berikan gagasan (*construct*), gambarkan (*illustrate*), dan sebagainya.
4. Menganalisis (*analyzing, evaluating, and creating*) tergolong dalam kemampuan berpikir kritis. Menganalisis didefinisikan dengan kemampuan siswa memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya yang menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya, yang ditunjukkan dengan kata kerja analisis (*analyze*), susun (*arrange*), bandingkan (*compare*), hubungkan (*relate*), dan sebagainya.
5. Mencipta (*creating*) selalu berhubungan dengan kemampuan menciptakan ide baru atau sudut pandang. Siswa diharapkan mampu untuk mencipta ide dan informasi baru menggunakan apa yang telah dipelajari sebelumnya, yang ditunjukkan dengan kata kerja seperti lakukan (*act*), kumpulkan (*assemble*), kombinasikan (*combine*), susun (*compile*), kembangkan (*develop*), dan sebagainya.

Pemerolehan hasil belajar melalui proses dalam jangka pendek, jangka menengah atau jangka panjang. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2012: 210) bahwa kriteria hasil belajar siswa dapat dilihat dalam jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang dengan indikator-indikator sebagai berikut :

(1) sekurang-kurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami, diterima, dan diterapkan oleh para siswa di kelas;

(2) sekurang-kurangnya75% peserta didik merasa mendapat kemudahan, senang dan memiliki kemudahan yang tinggi; (3) para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran; (4) materi yang dikomunikasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan memandang hal ini sangat berguna bagi kehidupannya kelak.

Indikator di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perubahan meningkat apabila siswa menguasai materi sekurang-kurangnya 75% dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, serta materi yang diperoleh diterima dan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kehidupan.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tergantung dari beberapa faktor. Berbagai faktor saling berinteraksi satu dengan yang lain dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Wasliman (Susanto, 2013: 12) mengemukakan hasil belajar yang diperoleh siswa ditentukan oleh faktor, yaitu:

(1) faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya, meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan; (2) faktor eksternal, berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keleuarga, sekolah, masyarakat, keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Sedangkan Wina Sanjaya (Susanto, 2013: 13) menjelaskan sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas belajar dari faktor guru, yaitu:

(1) *teacher formative experience,* meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka yang termasuk kedalam aspek ini diantaranya tempat kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat; (2) *teacher training experience,* meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, pengalaman jabatan; (3) *teacher properties,* segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan inteligensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

Terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa yakni kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak serta faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru (Susanto, 2013).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah ukuran yang menyatakan seberapa besar tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam suatu penggalan waktu tertentu melalui pemberian tes sebagai evaluasi belajar baik secara lisan maupun tulisan. Hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berinteraksi yaitu faktor internal dan eksternal serta faktor guru dan siswa.

Bila dikaitkan dengan pembelajaran PKn maka hasil belajar PKn merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah proses belajar-mengajar dalam selang waktu tertentu. Bila siswa telah menguasai pelajaran PKn akan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku inilah yang merupakan tujuan pengajaran PKn dalam arti siswa telah memiliki pengetahuan tentang PKn.

1. **Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**
2. **Pengertian PKn**

Pkn adalah nama dari suatu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. PKn berusaha untuk membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkannya dalam kehidupannya sehari-hari (Daryono, 2008).

PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan mahluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa dan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Sementara, PKn Menurut Tim ICCE UIN Jakarta (Susanto, 2013: 226) bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan *memiliki political knowladge, awaraness, attitude, political efficacy, dan political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional.

 Adapun Azyumardi Azra (Susanto, 2013: 222) “PKn adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi”. Sementara menurut Zamroni (Susanto, 2013: 226) “PKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial”. Dari beberapa defenisi tersebut Susanto (2013: 226) menyimpulkan bahwa:

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demoratis.

Selanjutnya Wiragustika (2014: 3) menyimpulkan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan upaya guru untuk membelajarkan siswa tentang kehidupan bermasyarakat, sehingga belajar tidak lagi sebagai pemberi informasi melainkan sebagai suatu proses pengembangan keterampilan berpikir mengenai konsep kehidupan bermasyarakat.

Dari sejumlah pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila atau budaya bangsa seperti yang terdapat dalam kurikulum SD.

1. **Tujuan Pembelajaran PKn**

Tujuan PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk peserta didik memiliki watak atau karekteristik warga negara yang baik dan memiliki nilai-nilai dalam dirinya. Susanto (2013: 231) menguraikan tujuan mata pelajaran PKn sebagai berikut:

(1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan; (3) bisa berkembang secara positif dan demoratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Sementara Fathurrohman dan Wuryandani (2011: 7) mengemukakan tujuan PKn di sekolah dasar adalah memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

(1) berpikir secara kritis secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berparisipasi 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 lainnya; (3) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Djahiri (Susanto: 2013: 226) mengemukakan alasan mengapa PKn perlu diajarkan kepada anak, setidaknya ada tiga alasan, yaitu:

(1) bahwa sebagai mahluk hidup, manusia bersifat multikodrati dan multifungsi- peran (status); manusia bersifat multikompleks atau neupluralistis. Manusia memiliki kodrat ilahi, sosial, budaya, ekonomi, dan politik; (2) bahwa setiap manusia memiliki: *sanse of...,* atau *value of...,* dan *conscience of...Sense of...,* menunjukkan integritas atau kepedulian manusia akan sesuatu. Sesuatu ini bisa material, imaterial, atau kondisional atau waktu; (3) bahwa manusia ini unik (*uniqe human*). Hal ini karena potensinya yang multipotensi dan fungsi peran serta kebutuhan atau *human desire* yang multiperan serta kebutuhan.

Sementara Susanto (2013: 227) mengemukakan bahwa:

Pentingnya PKn diajarkan di sekolah dasar ialah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, dimana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemrdekaan.

Berdasarkan sejumlah pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya, sehingga dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

1. **Ruang Lingkup Kajian Pembelajaran PKn di SD**

Mata pelajaran PKn di sekolah dasar memiliki ruang lingkup tersendiri yang membedakannya dengan mata pelajaran yang lain. Ruang lingkup materi PKn untuk SD/MI menurut BSNP (Fathurrohman dan Wuryandani, 2011: 8) meliputi aspek-aspek berikut:

(1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemudah, 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, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasioanal; (3) hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan, dan perlindungan HAM; (4) kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara; (5) konstistusi negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi; (6) kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi; (7) pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka;

(8) globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasioanl, dan mengevaluasi globalisasi.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran PKn di sekolah dasar pada umumnya masih menggunakan metode pembelajaran yang sama dan terus-menerus berulang, sementara banyak metode pembelajaran yang cocok digunakan untuk pembelajaran PKn. Kebosanan dan rasa kurang tertarik pada pembelajaran PKn menyebabkan siswa merasa sulit dalam menerima materi PKn yang pada umumnya berisi konsep-konsep suatu pengetahuan yang harus dihafalkan. Hal tersebut mendorong terjadinya pembelajaran yang kurang bermakna dan kurang efektif sehingga pemahaman siswa akan materi menjadi rendah serta berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif, yaitu salah satunya dengan penggunaan metode *role playing.* Metode *role playing* sesuai dengan karakter usia siswa sekolah dasar yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan/ memperagakan sesuatu secara langsung. Metode ini dapat membuat bergerak, bekerja sama dalam kelompok sekaligus bermain sambil belajar dengan terlibat memperagakan secara langsung suatu peran dalam materi pembelajaran sehingga timbul pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang, dan menyenangkan. Metode pembelajaran seperti ini dapat mendorong hasil belajar yang optimal bagi siswa.

Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Pembelajaran masih di dominasi oleh guru sehingga siswa tidak antusias mengikuti proses pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar kurang optimal

Kelas IV B Sebagai Kelas Eksperimen

Kelas IV A Sebagai Kelas Kontrol

Pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas IV

Proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn yang menggunakan metode *role playing*

Proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn yang menggunakan metode ceramah

Pemberian *Posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa kelas IV apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara kelas IV A yang diberikan metode ceramah dan kelas IV B yang diberikan metode *role playing*

Analisis

Ada pengaruh

Tidak ada pengaruh Ppengaruh

Kesimpulan hasil belajar PKn setelah penerapan metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasrkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Adapun hipotesis statistik penelitian ini adalah sebagai berikut:

* 1. Hipotesis nol (H0) sebagai berikut: Tidak terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
	2. Hipotesis alternatif (Ha) sebagai berikut: Terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Sehingga diperoleh rumusan hipotesis statistik penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H\_{0}$: $μ\_{1}$ $=$ $μ\_{2}$

$H\_{a}$: $μ\_{1}$ $\ne $ $μ\_{2}$

Keterangan:

$μ\_{1}$ = Hasil belajar PKn sebelum penerapan metode *role playing.*

$μ\_{2}$= Hasil belajar PKn setelah penerapan metode *role playing.*