

**PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN SISWA  
KELAS IV MIN I METRO PUSAT TAHUN AJARAN  
2012/2013**

**Rosada**

Staf Pengajar SD Negeri 7 Metro Pusat

E-Mail:

**Abstract**

*This research was aimed at finding out the description of using role playing method to increase the students' result and activity in Pendidikan Kewarganegaraan lesson at the IV grader of MIN I METRO PUSAT in the academic year of 2012/2013. This research was an action class research design. The population of this research was the IV grader of MIN I METRO PUSAT in the academic year of 2012/2013, which consist of 23 students' that are divided into 16 male students and 7 female students. The students activity average at siklus I is 72,24% and at siklus II is 83,09%. While the students learning result in siklus I is 69,91 with the successful percentage is 56,5% and at siklus II is 74,34 with the successful percentage 86,9%. Based on the result of the study, the researcher state that the use of Role Playing method is recommended for teaching Pendidikan Kewarganegaraan lesson to increase the students' result and activity in the class. So this lesson can be an interested lesson for the students.*

*Key Word: Role Playing, Activity and Learning Result,  
Pendidikan Kewarganegaraan.*

**A. PENDAHULUAN**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar.<sup>1</sup> Mata pelajaran

---

<sup>1</sup> Ruminiati. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan SD*. (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Jakarta), hlm. 221.

PKn mempunyai tujuan untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Mata pelajaran PKn mempunyai misi untuk membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan.<sup>2</sup> Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>3</sup>

Adapun tujuan dari mata pelajaran PKn adalah: 1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif, dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi. 3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. 4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>4</sup>

Rendahnya hasil belajar disebabkan kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang rendah.<sup>5</sup> Dari pemaparan di atas, diperlukan adanya metode yang mampu membuat siswa aktif, kreatif, dan dapat mendorong siswa untuk dapat menumbuh kembangkan segala potensi yang ada dalam diri siswa tersebut. Pendekatan yang dapat membantu menumbuh kembangkan hasil dan minat belajar siswa dan dapat membuat suasana belajar yang diinginkan dapat menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan

---

<sup>2</sup> Kansil, C.S.T. dan Cristina Kansil. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*, PT Pradnya Paramita: Jakarta, hal. 3.

<sup>3</sup> Lihat lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006

<sup>4</sup> <http://www.kusumastuti.com.ruanglingkup> PKn.html

<sup>5</sup> Nana Sudjana, 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Sinar Baru Offset: Bandung), hlm. 23

penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan MIN I Metro Pusat.

## **B. PEMBAHASAN**

### **Pengertian Aktivitas Belajar dan Metode *Role Playing***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia <sup>6</sup>aktivitas adalah kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian perusahaan. Menurut Mulyono (2001: 26), aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Sriyono (wordpress.com) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.<sup>7</sup>

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).<sup>8</sup>

#### **2. Pengertian Pembelajaran**

Gagne dan Briggs dalam Ruminiati mengungkapkan pengertian pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi

---

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Jakarta), hlm. 23, 381.

<sup>7</sup> Max Darsono, 2000. *Belajar dan Pembelajaran.*: IKIP Semarang Press. Semarang.

<sup>8</sup> Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta, hlm. 21.

serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.<sup>9</sup>

### **3. Pengertian *Role Playing***

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Clark (1973 dalam Aziz Wahab: 2007: 59) tujuan dari penggunaan metode *role playing* antara lain:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Adapun kelebihan dari metode *role playing* :

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik.
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

---

<sup>9</sup> Ruminiati, *Pendidikan Kewarganegaraan SD*, hlm. 23. Lihat juga Nabisi, Lapono, dkk. 2008. *Belajar dan pembelajaran Sekolah Dasar*, (Dikjen Dikti: Jakarta), hlm 1.12.

Kelemahan metode *role playing* adalah:<sup>10</sup>

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Dalam pelaksanaan teknik *role playing* langkah-langkahnya ialah :<sup>11</sup>

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari permasalahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan.
- e. Jelaskan pada pemeran-pemerannya itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.

---

<sup>10</sup> Syaipul Bahri Djamarah, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta: Jakarta), hlm. 11.

<sup>11</sup> *Ibid.*

#### **4. Pengertian Hasil Belajar**

##### **a. Ranah Kognitif**

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

##### **b. Ranah Afektif**

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

##### **c. Ranah Psikomotor**

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

#### **5. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Pasal 1 UU No 20 Tahun 2003) UU. No 20 tahun 2003, pada penjelasan pasal 37 dijelaskan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air". Menurut kurikulum 2006 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, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>12</sup>

#### **6. Tujuan Pembelajaran PKN**

- a. Mampu berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menganggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak

---

<sup>12</sup> Henri Guntur Tarigan. 2006, *Kapita Selektia PKN*, (Bumi Aksara: IKIP Malang), hlm 31.

secara cerdas dalam semua kegiatan, bisa berkembang dengan baik.

- c. Demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi serta mampu memanfaatkan teknologi informasi, dan komunikasi dengan baik.<sup>13</sup>

## **7. Hipotesis Tindakan**

Dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut "Apabila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV MIN I Metro Pusat, guru menggunakan metode *role playing* dengan benar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa".

## **8. Metode Penelitian**

- a. Perencanaan (*planning*)
- b. Pelaksanaan (*acting*)
- c. Pengamatan (*observe*)
- d. Refleksi (*reflecting*)

## **Siklus I**

### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- b. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sesuai dengan materi yang telah ditetapkan.
- c. Menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar dan materi bahasan "pengaruh globalisasi di lingkungan" yang digunakan dalam pembelajaran dengan metode *role playing*.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- e. Menyiapkan soal-soal tes.

### **2. Tahap Pelaksanaan Siklus**

#### **Kegiatan awal**

- a. Guru mengkondisikan kelas (salam, berdoa, absensi, dll)
- b. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

---

<sup>13</sup> *Ibid*

- c. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.

### **3. Kegiatan Inti**

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran PKn, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tahap-tahap pelaksanaan *role playing* dalam pembelajaran.
- b. Guru meminta beberapa siswanya untuk ke depan untuk memerankan materi yang telah disajikan dan siswa yang lainnya diminta untuk menyimak.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya sehubungan dengan materi yang telah disampaikan.

### **4. Kegiatan akhir**

- a. Guru bersama-sama dengan siswanya untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- b. Guru memberikan evaluasi berupa tes formatif untuk melihat penguasaan materi yang telah diterima oleh siswa.

### **5. Tahap Observasi**

- a. Mengamati keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan yang dihadapi oleh siswa.
- b. Melakukan pengamatan terhadap metode yang telah disampaikan dalam pelajaran PKn.
- c. Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran.

### **6. Tahap Refleksi**

- a. Menganalisis temuan yang didapat pada saat observasi berlangsung.
- b. Menganalisis kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- c. Melakukan refleksi sesuai dengan metode yang digunakan.
- d. Melakukan refleksi terhadap tes yang telah diberikan

## Siklus II

### 1. Tahap Perencanaan

- a. Menganalisis keadaan siswa
- b. Merancang perbaikan untuk poses pembelajaran pada siklus II.
- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- d. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sesuai dengan materi yang telah ditetapkan.
- e. Menganalisis standar kompetensi dasar bahasan "cara menghadapi globalisasi di lingkungan" yang digunakan dalam bentuk metode *role playing* pada siklus II.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- g. Menyiapkan soal-soal tes.

### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

#### Kegiatan Awal

- a. Guru mengkondisikan kelas (salam, berdoa, absensi, dll)
- b. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.

#### Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran PKn, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tahap-tahap pelaksanaan *role playing* dalam pembelajaran.
- b. Guru meminta beberapa siswanya untuk ke depan untuk memerankan materi yang telah disajikan dan siswa yang lainnya diminta untuk menyimak.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya sehubungan dengan materi yang telah disampaikan.

#### Kegiatan Akhir

- a. Guru bersama-sama dengan siswanya untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- b. Guru memberikan sebuah evaluasi berupa tes formatif untuk melihat penguasaan materi yang telah diterima oleh siswa.

**Tahap Observasi**

- a. Melakukan pengamatan terhadap metode yang telah disampaikan dalam pelajaran PKn.
- b. Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran.

**Tahap Refleksi**

- a. Menganalisis temuan yang didapat pada saat observasi berlangsung.
- b. Menganalisis kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- c. Melakukan refleksi sesuai dengan metode yang digunakan.

**Siklus III****Tahap Perencanaan**

- a. Menganalisis keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran siklus II.
- b. Merancang perbaikan untuk poses pembelajaran pada siklus III.
- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- d. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sesuai dengan materi yang telah ditetapkan.
- e. Menganalisis standar kompetensi dasar bahasan "suku bangsa" yang digunakan dalam bentuk metode *role playing* pada siklus III.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- g. Menyiapkan soal-soal tes.

**Tahap Pelaksanaan Tindakan****Kegiatan awal**

- a. Guru mengkondisikan kelas (salam, berdoa, absensi, dll)
- b. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.

**Kegiatan inti**

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran PKn, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tahap-tahap pelaksanaan *role playing* dalam pembelajaran.
- b. Guru meminta beberapa siswanya untuk ke depan untuk memerankan materi yang telah disajikan dan siswa yang lainnya diminta untuk menyimaknya.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya sehubungan dengan materi yang telah disampaikan.

**Kegiatan akhir**

- a. Guru bersama-sama dengan siswanya untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- b. Guru memberikan sebuah evaluasi berupa tes formatif untuk melihat penguasaan materi yang telah diterima oleh siswa.

**Tahap Observasi**

- a. Pengamatan terhadap metode yang telah disampaikan dalam pelajaran PKn.
- b. Mencatat pada lembar observasi

**Tahap Refleksi**

- a. Menganalisis temuan yang terjadi pada saat observasi.
- b. Menganalisis kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran.
- c. Melakukan refleksi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- d. Mengumpulkan dan menyusun data hasil pelaksanaan siklus I, siklus II, siklus III untuk digunakan sebagai laporan hasil dari penelitian.

**Prosedur Penelitian****Deskripsi Awal**

Observasi awal dilakukan pada tanggal 25 April 2013. Observasi awal dilakukan dengan melakukan pertemuan dengan Kepala Sekolah MIN I Metro Pusat. Dalam pertemuan tersebut, peneliti meminta izin untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut, Bapak Kodiran, M.Pd.I. Selaku kepala sekolah memberikan tanggapan yang positif dan memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut. Beliau memberikan saran agar dalam pelaksanaan penelitian tersebut dapat berjalan dengan lancar dan dapat

memberikan sebuah perubahan baik dari aktivitas maupun hasil belajar siswanya.<sup>14</sup>

### **Refleksi Awal**

Pada observasi awal dan hasil wawancara terhadap guru Pendidikan Kewarganegaraan, maka harus diadakannya sebuah perubahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif. Agar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat menyenangkan, dalam pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*. Pertimbangan menggunakan metode *role playing* karena metode ini dapat menumbuh kembangkan bakat anak dalam berinteraksi sosial serta memberikan perubahan dalam pembelajaran yang bersifat aktif karena dalam metode ini, siswa diharapkan berperan aktif dalam pembelajaran.

### **Persiapan Pembelajaran**

#### **Siklus I**

#### **Pertemuan 1**

Pelaksanakan siklus I (pertama) dilakukan, tanggal 28 April 2013 pada pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 11.20 WIB. Pada pertemuan pertama ini guru memberikan isyarat kepada ketua kelas serta siswa lainnya untuk merapihkan tempat duduk serta berdoa sebelum melaksanakan pembelajaran. Setelah berdoa, guru memberikan salam dan kemudian dilanjutkan mengabsen siswa-siswanya satu per satu. Pada awal pembelajaran, siswa diberikan beberapa pertanyaan mengenai materi yang diajarkan. Setelah itu, guru mulai menjelaskan tujuan dari materi pelajaran yang ingin dicapai pada materi tersebut, kemudian guru memberikan tes awal (*pre test*) untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum materi tersebut diajarkan.

Tes awal (*pre test*) digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa dalam materi yang diajarkan serta sebagai acuan dalam menentukan peningkatan hasil belajar siswa-siswa tersebut. Setelah dianalisis hasilnya dapat diperoleh sebagai berikut: Dari hasil *pre test* tersebut dapat diketahui nilai rata-rata siswa 48,33. Nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 85. Dari *pre test* tersebut dapat diketahui siswa yang

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Bapak Kodiran, M.Pd.I. Selaku Kepala Sekolah MIN I Metro Pusat.

tuntas belajar sebanyak 10 siswa (41,67%) dan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 14 siswa (58,33%).

## **Pertemuan 2**

Pada siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada 2 Mei 2013 pada pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 11.20 WIB. Guru memasuki kelas dan memberi isyarat kepada ketua kelas dan siswa yang lain untuk merapihkan tempat duduk serta berdoa. Kemudian, guru memberikan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa-siswanya. Siswa diberikan pertanyaan seputar materi yang telah dijelaskan pada pertemuan pertama.

Setelah selesai memberi penjelasan, guru meminta beberapa siswanya untuk memerankan peran yang akan dimainkan. Dalam pelaksanaan bermain peran, siswa yang bermain peran melakukan dialog seputar masalah globalisasi yang terjadi dimasyarakat serta dampaknya jika menggunakan teknologi hasil globalisasi secara berlebihan. Setelah memerankan tersebut, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa yang lain yaitu apa dampak dari globalisasi yang terdapat pada percakapan tersebut. Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya seputar materi yang kurang jelas. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru meminta siswanya untuk menyimpulkan hasil dari bermain peran tersebut. Setelah itu, guru memberikan tindak lanjut berupa memberikan soal formatif (*post test*) kepada siswanya untuk mengukur tingkat pengetahuan materi yang telah diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta untuk membandingkan hasil antara *pre test* dan *post test* tersebut.

Pada akhir pembelajaran siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari serta memberikan motivasi serta penguatan terhadap siswanya.

## **Hasil Temuan Pada Siklus I Pertemuan 1**

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat pembelajaran pada pertemuan 1, masih banyaknya terdapat siswa yang kurang fokus terhadap penjelasan guru, masih banyak siswa yang mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung serta masih terlihat siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran misalnya kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan. Dari hasil *pre test* dapat dilihat sebanyak 10 siswa (41,67%) yang memenuhi KKM dan sebanyak 14 siswa (58,33%) yang belum mencapai nilai KKM. Dalam

pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan metode *role playing* agar siswa-siswanya termotivasi untuk semangat belajar. Namun, dalam pembelajaran tersebut, siswa-siswa masih banyak yang pasif dalam pembelajaran. Dalam kegiatan *role playing*, siswa banyak yang masih terlihat pasif dan kurang berminat dalam kegiatan tersebut.

### **Hasil Temuan Pada Siklus I Pertemuan 2**

Pada pertemuan kedua, siswa sudah mulai aktif dalam mengeluarkan pendapat dan bertanya serta terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran juga sudah mulai terlihat adanya ketertarikan dalam bermain peran/melakukan dialog sehubungan dengan materi yang disampaikan. Dari hasil pertemuan kedua, juga dapat dilihat dari hasil *post test*. Sebanyak 11 siswa (45,83%) sudah memenuhi KKM dan sebanyak 13 siswa (54,17%) belum mencapai KKM.

### **Hasil Pada Siklus I**

#### **1. Aktivitas Belajar Siswa**

##### **a. Siklus I Pertemuan 1**

Dalam pelaksanaan siklus 1, masih terlihat banyaknya siswa yang masih belum mengerti materi pelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Kegiatan siswa masih berpusat pada mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Dalam pembelajaran, siswa masih cenderung malu-malu untuk mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan.

##### **2. Aktivitas dalam Kegiatan Pembelajaran**

Pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat persentase hasil observasi aktivitas siswa pada mata pelajaran PKn sebanyak 56,50% dan jika dilihat dari kriteria keberhasilan siswa dapat dikategorikan kriteria “Sedang”.

##### **a. Siklus I Pertemuan 2**

Pada pembelajaran pertemuan 2, sudah mulai terlihat siswa yang aktif dalam bertanya dan menanggapi jawaban dari temannya. Pada saat bermain peran, siswa mulai mengerti cara bermain peran dengan menggunakan dialog singkat. Pada siklus I pertemuan 2 aktivitas siswa dapat diperoleh persentase pada pembelajaran Pkn sebesar 58,17% dan terjadi peningkatan sebanyak 1,67%. dari hasil kedua pertemuan dapat diambil rata-rata sebesar 57,33% dan

kriteria keberhasilan siswa menunjukkan aktivitas “sedang” dengan menggunakan metode *role playing*.

### **3. Aktivitas Guru**

#### **a. Siklus I Pertemuan 1**

Pada pembelajaran siklus I pertemuan I terjadi banyaknya yang dialami oleh guru, diantaranya pada saat melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, guru kurang maksimal dalam hal tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi di bawah ini: Terlihat masih banyaknya kekurangan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Misalnya, dalam membuka pelajaran, guru kurang memberikan apersepsi yang membuat siswa kurang memahami tujuan pembelajaran. Kemudian, guru juga kurang menguasai kelas. Masih terdapat banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, pada kegiatan inti, guru kurang memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran guru sudah baik melaksanakan aspek-aspek yang telah ada walaupun terkadang masih kurang maksimal dalam pelaksanaannya.

#### **b. Siklus I Pertemuan 2**

Pada siklus I pertemuan 2, sudah banyak perubahan dalam pembelajaran. Aspek-aspek yang masih belum maksimal sudah mulai dilaksanakan dengan baik walaupun terkadang masih belum sepenuhnya dilaksanakan dengan baik. Dapat dilihat banyaknya perubahan dalam pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru sudah mulai terlihat optimal melakukan pembelajaran meskipun pada saat apersepsi guru kurang memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membangun siswa terhadap materi pelajaran. Dari hasil *post test* pada siklus I dapat dilihat pada hasil rata-rata kelas pada *post test* tersebut adalah 56,04. nilai terendah pada *post tes* sebesar 35 dan nilai tertinggi sebesar 80. dari hasil *post tes* pertemuan kedua dapat disimpulkan siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa (45,83%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa (54,17%).

### **Refleksi Siklus I**

Setelah melaksanakan siklus I pertemuan 1 dan 2, dapat disimpulkan sudah adanya perbaikan namun masih perlu diperhatikan kekurangan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metodepun sudah dilaksanakan dengan baik, meskipun masih terdapat siswa yang malu-malu untuk memainkan peran tersebut. Adapun kekurangan yang ada pada siklus I adalah : a) guru kurang memberikan apersepsi yang jelas, sehingga siswa masih kurang memahami materi yang akan disampaikan, b) guru kurang menguasai kelas, sehingga siswa masih banyak yang mengobrol atau kurang memperhatikan penjelasan guru, c) banyak siswa yang kurang mengerti dengan metode yang telah disampaikan oleh guru, d) pada saat bermain peran, siswa kurang berkonsentrasi karena suasana di kelas yang ramai.

### **Saran Perbaikan/Tindakan Kelas untuk Siklus II**

1. Guru hendaknya memberikan apersepsi yang jelas sehingga siswa mengerti tentang materi yang akan dipelajari pada hari itu.
2. Guru hendaknya dapat menguasai kelas sehingga dalam proses pembelajaran tidak terdapat siswa yang ribut bahkan mengobrol pada saat pembelajaran.
3. Pada proses pembelajaran, guru hendaknya membimbing kegiatan pembelajaran sehingga siswa mengerti metode yang telah diterapkan oleh guru.
4. Guru hendaknya melaksanakan pembelajaran secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar tujuan pembelajaran pada materi itu dapat terlaksana dengan baik.

### **Siklus II**

#### **Pertemuan 1**

Pelaksanaan siklus kedua pertemuan 1 dilaksanakan tanggal 5 Mei 2013 pada pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 11.20 WIB. Guru memasuki kelas, dan memberikan aba-aba kepada ketua kelasnya serta siswa yang lainnya untuk mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran serta berdoa sebelum melaksanakan pembelajaran. Guru memberikan salam kepada siswa-siswanya dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Kemudian, guru memberikan pertanyaan kepada siswanya seputar masalah globalisasi dan pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar serta memberikan beberapa contoh dampak yang sering terjadi akibat globalisasi dimasyarakat. Setelah itu, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran pada materi tersebut, kemudian guru memberikan tes awal (*pre test*) untuk mengukur

kemampuan siswa-siswanya terhadap materi yang telah disampaikan.

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan memberikan sebuah dialog yang akan dimainkan oleh siswa-siswanya. Sebelum bermain peran, guru menjelaskan materi pokok yaitu "Pengaruh Globalisasi terhadap Lingkungan". Selain itu, guru memberikan beberapa contoh sederhana tentang pengaruh globalisasi terhadap lingkungan serta cara menghadapi pengaruh globalisasi tersebut. Setelah memberikan beberapa contoh sederhana, guru menjelaskan dengan singkat contoh-contoh tersebut, kemudian guru meminta 4 orang siswanya untuk memainkan peran tersebut. Kemudian, guru meminta siswa yang lainnya untuk memperhatikan dialog yang akan dimainkan serta dapat menyimpulkan hasil bermain peran tersebut. Dapat disimpulkan bahwa nilai terendah yang didapat siswa sebesar 35 dan nilai tertinggi yang didapat siswa sebesar 80. Dari *pre test* ini dapat diperoleh siswa yang sudah tuntas belajar sebanyak 12 siswa (50%) dan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 12 siswa (50%).

## **Pertemuan 2**

Pelaksanaan pertemuan 2 dilaksanakan pada 19 Mei 2013 pada pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 11.20 WIB. Guru memasuki ruangan kelas dan memberikan aba-aba kepada ketua kelas dan siswa yang lainnya untuk mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran dan dilanjutkan dengan berdoa. Guru memberikan salam kepada siswa-siswanya dan dilanjutkan dengan mengabsen siswanya. Kemudian, siswa diberi beberapa pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan pada pertemuan pertama. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban-jawaban yang telah disampaikan oleh siswanya.

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan memberikan dialog yang akan dimainkan oleh siswanya. Sebelum melaksanakan bermain peran, guru memberikan sedikit penjelasan tentang materi tersebut. Dalam pelaksanaan bermain peran, guru meminta 4 orang siswa yang berbeda dari pertemuan sebelumnya untuk bermain peran. Dalam bermain peran, siswa tersebut melakukan dialog sederhana sehubungan dengan masalah pada materi pokok "Pengaruh

Globalisasi Bagi Lingkungan”. Pada saat siswa sedang bermain peran, guru meminta siswa yang lain untuk memperhatikan dialog yang dimainkan. Setelah melakukan dialog, siswa diberikan beberapa pertanyaan seputar dialog yang telah dimainkan.

### **Hasil Temuan Pada Siklus II Pertemuan 1**

Pertemuan pertama, dilakukannya *pre tes* untuk mengukur kemampuan siswa nya. Terdapat 12 orang siswa yang telah tuntas belajar (50%) dan 12 orang siswa yang belum tuntas belajar (50%). Dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru lebih memberikan motivasi terhadap siswa-siswanya yang masih sering bermain-main dalam mengikuti pelajaran.

### **Hasil Temuan Pada Siklus II Pertemuan 2**

Pada pertemuan kedua sudah terlihat banyaknya siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dan banyaknya siswa yang antusias dalam bermain peran. Pada saat bermain peran, banyak siswa yang ingin sekali memainkan peran tersebut. Suasana dalam pembelajaran sudah terlihat lebih rapih, dan siswa sudah banyak yang memperhatikan penjelasan guru. Pada pertemuan kedua terdapat 14 orang siswa (58,33%) yang telah tuntas belajar dan sebanyak 10 orang siswa (41,67%) yang belum tuntas belajar.

### **Hasil Observasi Pada Siklus II**

#### **Aktivitas Belajar Siswa**

##### **a. Siklus II Pertemuan 1**

Pelaksanaan siklus II pertemuan I sudah terlihat adanya perubahan dalam aktivitas belajar siswa. Siswa sudah mulai antusias ketika guru menjelsakan materi pelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan bermain peran. Banyak siswa yang tertarik ingin mencoba bermain peran, namun tak sedikit juga yang masih malu bahkan kurang tertarik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

Dari hasil siklus II dapat disimpulkan bahwa persentase untuk aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* sebesar 65,50% dengan kategori “tinggi”.

##### **b. Siklus II Pertemuan 2**

Pada pembelajaran siklus II pertemuan II sudah banyak mengalami perubahan. Siswa-siswa banyak yang ingin mencoba bermain peran, dan banyaknya siswa yang antusias

dalam pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode role playing. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas selama pembelajaran sebagai berikut :

Pada siklus II pertemuan II aktivitas siswa dapat diperoleh persentase pada pembelajaran Pkn dengan menggunakan metode *role playing* sebesar 72,16% dan terjadi peningkatan sebanyak 6,67%. dari hasil kedua pertemuan dapat diambil rata-rata sebesar 68,83% dan kriteria keberhasilan siswa menunjukkan aktivitas “tinggi” dengan menggunakan metode *role playing*.

## **2. Aktivitas Guru**

### **a. Siklus II Pertemuan 1**

Pada pembelajaran siklus II pertemuan I, guru sudah banyak memperbaiki kekurangan-kekurangan diantaranya dalam melakukan apersepsi, guru sudah memberikan pertanyaan yang jelas mengenai materi yang akan diajarkan pada hari itu, dan pada siklus II ini guru telah banyak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru di bawah ini

### **b. Siklus II Pertemuan 2**

Dari siklus II di atas, dapat dilihat peningkatan dalam proses pembelajaran, guru juga sudah mulai mengajak siswanya secara aktif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga pembelajaran pada saat itu dapat dilaksanakan dengan baik. Walaupun masih ada aspek-aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Dari hasil tabel di atas, dapat terlihat bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100. Adapun siswa yang telah tuntas belajar sebanyak 14 siswa (58,33%) dan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 10 siswa (41,67%).

## **Refleksi**

Setelah melaksanakan siklus II pertemuan 1 dan 2, dapat disimpulkan sudah adanya perbaikan yang sangat baik. Namun, masih perlu adanya perbaikan dalam melaksanakan proses pembelajaran agar pada saat siklus berikutnya dapat meningkat. Refleksi dilihat dari hasil tes dan aktivitas siswa dan guru. Dari hasil tersebut, penggunaan metode *role playing* sudah baik dan sudah mulai diminati oleh siswa-siswa tersebut. Namun, ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya diantaranya : a) guru masih kurang menguasai materi pelajaran, b) guru juga terkadang

kurang mampu menguasai kelas, masih terdapat siswa-siswa yang sering ribut dan mengobrol pada saat pelajaran berlangsung, c) masih terdapatnya siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **Saran Perbaikan/Tindakan Kelas untuk Siklus III**

1. Guru hendaknya dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, sehingga dapat memacu siswanya untuk banyak bertanya tentang materi yang dipelajari.
2. Guru hendaknya dapat menguasai kelas dengan baik, sehingga pada saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa hanya terpusat dengan materi yang diajarkan.
3. Guru hendaknya dapat selalu memberikan motivasi terhadap siswa-siswanya agar siswa-siswa dapat termotivasi untuk rajin belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Siklus III**

#### **Pertemuan 1**

##### **Siklus III**

Nilai terendah sebesar 45 dan nilai tertinggi 85, adapun rata-rata kelas yaitu 60,83, dan siswa yang telah tuntas belajar sebanyak 15 siswa (62,50%) dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (37,50%).

#### **Pertemuan 2**

##### **Hasil Temuan Pada Siklus III Pertemuan 1**

Pada saat pertemuan 1, siswa-siswa semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga suasana di dalam kelas tidak gaduh lagi, dan pada saat bermain peran siswa-siswa terlihat senang dalam memainkan peran. Namun, masih saja terdapat beberapa siswa yang tidak fokus dalam mengikuti pelajaran. Dari hasil *pre tes* sebanyak 15 siswa (62,50%) yang telah masuk dalam nilai KKM dan sebanyak 9 siswa (37,50%) yang belum memenuhi nilai KKM.

##### **Hasil Temuan Pada Siklus III Pertemuan 2**

Pada saat pertemuan 2, siswa-siswa sudah mulai aktif dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa-siswa yang ingin sekali mencoba bermain peran sehingga terkadang menimbulkan kegaduhan, namun dapat teratasi dengan baik sehingga suasana belajar kembali rapih. Kemudian pada pertemuan kedua suasana belajar lebih menyenangkan karena para siswa sangat antusias. Adapun hasil dari *post tes* pada siklus III terdapat 20 siswa (83,33%) yang telah mencapai

nilai KKM dan hanya 4 siswa (16,67%) yang belum memenuhi nilai KKM.

### **Hasil Observasi Siklus III**

#### **a. Siklus III Pertemuan 1**

Pada saat pelaksanaan pertemuan pertama, suasana belajar sudah mulai kondusif, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya keributan. Pada saat bermain peran, siswa-siswa terlihat antusias dalam bermain peran. Siswa-siswa juga sudah mulai terlihat aktif dalam pembelajaran, banyak siswa-siswa yang bertanya atau menanggapi pertanyaan dari teman-temannya. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebagai berikut

#### **b. Siklus III Pertemuan 2**

Pada pertemuan 2, siswa-siswa sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Suasana kelas juga sudah mulai kondusif, banyak siswa-siswa yang pada pertemuan pertama terlihat pasif, pada pertemuan kedua sudah mulai terlihat aktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan pada saat pembelajaran sebagai berikut. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persentase untuk aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* sebesar 86,33% dengan kategori “sangat tinggi.” Dan rata-rata hasil observasi aktivitas siswa sebesar 81,83%.

### **Aktivitas Guru**

#### **a. Pertemuan 1**

Pada siklus III pertemuan I, guru sudah mulai terlihat paham dengan metode yang diterapkan. Banyak perubahan yang terjadi, diantaranya pada kegiatan inti, dan pada kegiatan penutup. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi di bawah ini :

#### **b. Pertemuan 2**

Pada pertemuan kedua, hampir seluruh aspek kinerja guru dapat dilaksanakan dengan baik. Pada saat pembelajaran, guru sudah mulai melaksanakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, dan guru juga telah melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan pada saat menyimpulkan pelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua ini sebagai berikut

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan Metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV MIN I Metro Pusat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan observer pada saat siklus I, II, dan III. Pada setiap siklus terjadi peningkatan rata-rata aktivitas siswa, pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sebesar 57,33%, pada siklus II rata-rata aktivitas siswa sebesar 68,83%, dan pada siklus III rata-rata aktivitas siswa sebesar 81,83%. Penggunaan Metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN I Metro Pusat. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada saat siklus I, II, dan III. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh adalah 52,18, pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 59,06, dan pada saat siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 68,33. Penggunaan Metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena pada saat pembelajaran siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan sebagai berikut: Kepada guru, hendaknya selalu memotivasi para siswa-siswa agar belajar dengan giat agar suasana belajar dapat berjalan dengan aktif dan menyenangkan. Guru juga perlu menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas siswa dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Kepada sekolah, hendaknya melengkapi sarana dan prasarana dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa. Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), untuk lebih memahami tugas seorang guru dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah dasar.

#### **Daftar Pustaka**

- Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV. Yrama Widya: Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.

- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Bahri Djamarah, Syaipul. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran.:* IKIP Semarang Press. Semarang.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, hal. 23, 381*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Henri Guntur Tarigan. 2006. *Kapita Selekta PKn*. Bumi Aksara: IKIP Malang.
- Kansil, C.S.T. dan Cristina Kansil. 2003. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi, hal. 3*. PT Pradnya Paramita: Jakarta.
- Nabisi, Lapon, dkk. 2008. *Belajar dan pembelajaran Sekolah Dasar, hal 1.12*. Dikjen Dikti: Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Rohani, Ahmad, M. Pd. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Rineka Cipta: Bandung.
- Ruminiati. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Jakarta.
- Sudjana, Nana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Offset: Bandung.
- Tim Penyusun. 2008. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. UNILA: Lampung
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wardani, IGAK. Dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas, hal 1.24*. Universitas Terbuka: Jakarta.

- Wasty, Soemanto. 2000. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, hal. 104. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Winkel. W.s. 1991. *Psikologi Pengajaran*, hal. 36. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.