

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Definisi Metode

Secara umum, metode dapat diartikan sebagai langkah yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, satu strategi pembelajaran dapat direalisasikan dengan menggunakan beberapa metode yang berbeda. Menurut Wina Senjaya (2013:57) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika strategi pembelajaran masih bersifat konseptual, maka metode pembelajaran sudah bersifat praktis untuk diterapkan. Dengan kata lain, strategi merupakan sebuah rencana yang akan dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan.

Moh Uzer Usman (1993: 120) mengatakan bahwa metode mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan metode mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis dan sifat materi pelajaran serta dengan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut.

BDjamarah dan Aswan Zain (2006: 72) bahwa metode menjadi salah satu komponen yang ikut berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode merupakan sebuah alat untuk motivasi, strategi pembelajaran serta digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Menurut Wesley dan Wronski (dalam Wahab, 2007:83) metode mengajar adalah kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan serangkaian kegiatan atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar sebagai upaya mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

2.2 Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran (*Role Playing*) pertama kali dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan *analogy* otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa proses psikologi melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Bermain peran ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semua berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.

Role Playing (Bermain peran) sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*.

Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Jill Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Sumiati dan Asra (2009 : 100) berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran menggambarkan peristiwa yang terjadi pada masa lampau atau kemungkinan yang terjadi di masa mendatang, *Role Playing* merupakan bagian dari simulasi yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan.

Moedjiono dan Moh. Dimiyati (2017: 81) menyatakan bahwa bermain peran atau *Role Playing* yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah atau peristiwa masa lalu.

Metode *Role Playing* dan Sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga sering disilihgantikan. *Role Playing* atau Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syarif B. Djamarah dan Aswan Zain, 2006 : 87).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Role playing* (bermain peran) merupakan strategi dalam proses pembelajaran dimana siswa memainkan sebuah peran berdasarkan topik pembelajaran yang berhubungan dengan masalah sosial saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan untuk memahami materi pelajaran lebih mendalam dan memecahkan masalah tertentu.

2.2.1 Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Hamzah B. Uno (2007) mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan presepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mencapatakan diri dalam suatu situasi dimana brgitu banyak peranterjadi, seperti dalam lingkungan keluarga,bertetangga,lingkungan kerja dan lain-lain.

Hal serupa dikemukakan oleh Ramayulis (2008; 74-275) yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Memahami perasaan orang lain.
- b. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya.
- c. Menghargai pendapat orang lain.
- d. Megambil keputusan dan kelompok.
- e. Membantu penyesuaian diri dengan kelompok.
- f. Memperbaiki hubungan social.
- g. Mengenali nilai-nilai dan sikap.
- h. Mengurangi atau memperbaiki sikap-sikap yang salah.

2.2.2 Analisis Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Sistem sosial

Sistem sosial dari metode ini disusun secara sederhana, guru bertanggung jawab minimal pada tahap pemulaan. Selajutnya guru membimbing para siswa untuk melanjutkan kegiatan sesuai langkah-langkah yang telah ditetapkan. Intervensi guru perlu dikurangi ketika bermain peran telah memasuki tahap pemeranan, dalam tahap ini siswa yang lebih aktif. Pertanyaan dan komentar guru

harus mendorong para siswa untuk mengekspresikan perasaan dan gagasannya secara bebas dan jujur. Guru juga harus menumbuhkan saling percaya antara dirinya dengan siswa agar siswa dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.

b. Prinsip reaksi

Sedikitnya terdapat lima prinsip reaksi penting dari metode pembelajaran bermain peran.

1. Guru selayaknya menerima respon para siswa, terutama yang berkaitan dengan pendapat dan perasaannya, tanpa penilaian terhadap baik atau buruk reaksi yang diberikannya.

2. Guru selayaknya membantu siswa mengeksplorasi situasi masalah dari berbagai segi, berusaha membantu mencari titik temu dan perbedaan dari pandangan-pandangan yang dikemukakan para siswa.

3. Dengan cara merefleksikan, menganalisis dan menangkap respons-respons peserta didik, guru berupaya meningkatkan kesadaran siswa akan pandangan.

4. Guru perlu menekankan kepada para siswa bahwa terdapat banyak cara untuk memainkan suatu peran, setiap cara memiliki konsekuensi yang berbeda dan beraneka ragam. Konsekuensi itulah yang harus dieksplorasi oleh siswa.

5. Guru perlu menekankan kepada siswa bahwa terdapat berbagai cara untuk memecahkan suatu masalah; tidak ada satu carapun yang paling tepat. siswa perlu mengkaji hasil dari suatu pemecahan yang ditawarkan untuk mengetahui tepat atau tidaknya pemecahan masalah yang dilakukan.

c. Sistem penunjang

Sistem penunjang dalam pembelajaran bermain peran cukup sederhana tetapi sangat penting. Hal yang sangat penting dalam bermain peran adalah situasi masalah, yang biasanya disampaikan secara lisan tetapi dapat juga dikemukakan dalam bentuk lain misalnya melalui lembaran-lembaran yang dibagikan kepada peserta didik. Dalam lembaran tersebut dikemukakan perincian langkah-langkah yang akan diperankan lengkap dengan watak pemeran masing-masing.

2.2.3 Langkah-langkah metode bermain peran

Setiap metode pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Mulyadi (2011:136):

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. 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 diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberi kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi
11. Penutup

2.2.4 Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran

Selain memiliki kelebihan, metode ini juga dianggap memiliki kelemahan. Kelebihan model *role playing* (bermain peran) adalah karena melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, sehingga setiap siswa mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.

- a. Kelebihan metode menurut (Santoso,2011) ini adalah, sebagai berikut:
 1. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
 2. Siswa berperan seperti orang lain,sehinggaia dapat merasakan perasaan orang lain,mengakui pendapat orang lain ,saling pengertian, tenggang rasa, toleransi
 3. Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
 4. Berpikir dan bertindak kreatif.
 5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.

6. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
 7. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
 8. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan,
 9. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
 10. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
 11. Selain itu merupakan pengalaman yang menyenangkan yang tidak untuk dilupakan
 12. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- b. Kekurangan metode menurut (Santoso,2011) ini adalah, sebagai berikut:
1. Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif banyak.
 2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
 3. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini
 4. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
 5. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
 6. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan

ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

2.2.5 Bentuk-Bentuk Bermain Peran (*Role Playing*)

Terdapat beberapa bentuk bermain peran yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya:

1. Pemain bebas

Ketika peserta didik bermain secara bebas tampak bahwa mereka melakukan berbagai kegiatan secara spontan, menanggapi dunia sekitarnya dengan alam fantasi dan imajinasinya sendiri dan permainan itu semata-mata untuk memenuhi hasrat terpendam tanpa maksud mengundang orang lain untuk melihat pertunjukan yang mereka sajikan.

Apabila mereka membaca atau mendengar cerita sejarah, misalnya tentang kepahlawanan pejuang sejarah, mereka seolah-olah berada di zaman itu dan berbuat seakan-akan dialah pahlawan kemerdekaan itu. Fantasi dan imajinasinya mendorong mereka untuk memerankan segala sifat kepahlawanan yang digambarkan dalam cerita yang dibaca atau didengarkannya. Semangatnya bangkit untuk bermain dengan permainan bebas tidak terdapat “skenario” yang harus diikuti anak pemeran, kemudian siswa melakukan sesuai dengan apa yang dapat diserapnya menurut fantasi dan imajinasinya sendiri.

2. Melakonkan suatu cerita

Bentuk lain yang biasa didramatisasikan ialah melakonkan suatu cerita atau mempertunjukkan suatu tingkah laku tertentu yang disimak dari suatu cerita.

Caranya dapat bermacam-macam. Cerita itu dibacakan keras baik oleh guru maupun oleh salah seorang siswa dan kemudian siswa mencoba menirukan tingkah laku atau perbuatan yang diceritakan itu melalui pantomin. Guru mungkin terlebih dahulu mendiskusikan tingkah-tingkah yang sekiranya dapat dilakukan dan siswa berfantasi atau membayangkan betapa tingkah-tingkah yang dibicarakan itu dapat dinyatakan dalam bentuk dramatisasi. Ketika membicarakan dan merancang tingkah-tingkah yang sekiranya dapat dilakukan itu guru menuliskan dipapan tulis hal-hal yang perlu seperti: langkah-langkah perbuatan, gagasan cerita, kata-kata atau istilah yang sulit dan berbagai kemungkinan penggambaran tingkah laku yang dapat dilakukan atau didramatisasikan oleh peserta didik.

3. Sandiwara boneka dan wayang.

Peserta didik juga dapat secara bebas memainkan boneka atau wayang yang dibawa mereka atau yang telah disediakan atau disekolah. Ide cerita dapat dirangsang melalui berbagai media seperti: cerita guru, cerita dari buku, radio, televisi maupun film.

2.3 Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud adalah berupa hasil belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan

dengan kegiatan evaluasi. Untuk itu diperlukan teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif proses dan hasil belajar.

Pengertian Hasil Belajar Menurut Nawawi (dalam susanto,2013: 5) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut Bloom (2010), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Jadi, hasil belajar secara umum adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas dapat dilihat secara terpisah, melainkan komprehensif.

2.3.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor internal seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, sikap kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Seorang anak yang memiliki intelegensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang bagus, dan fasilitasnya baik belum tentu dapat belajar yang baik. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti kelelahan karena jarak rumah dan sekolah cukup jauh, dan pengaruh lingkungan yang buruk yang terjadi di luar kemampuannya.

c. Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum belajar mengajar tidak dapat berlangsung, karena materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu. Dan perencanaan tersebut termasuk dalam kurikulum, yang mana seorang guru harus mempelajari dan

menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sasarannya. Sehingga dapat diukur dan diketahui dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang dilaksanakan.

2. Sarana dan fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jumlah ruang kelas pun harus menyesuaikan peserta didik. Karena jika anak didik lebih banyak dari pada jumlah kelas, akan terjadi banyak masalah, yang tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar anak. Selain itu, fasilitas yang digunakan guru dalam pengajaranpun harus diperhatikan misalnya LCD. Karena ini akan memudahkan dalam pembelajaran.

Pengajaran dapat tercapai apabila guru mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan yang lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, peserta didik dan konteks pembelajaran. Sehingga dituntut kemampuan guru untuk memilih metode pembelajaran serta media yang sesuai dengan materi dan bahan ajar.

2.4 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

2.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidian Kewarganegaraan (PKn) adalah pelajaran formal yang berupa sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya, serta perkembangan sosial budaya serta peraturan kenegaraan. Selain itu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran di sekolah yang perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Hal ini merupakan fungsi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai pembangun karakter bangsa (*nasional character building*) yang sejak proklamasi kemerdekaan RI telah mendapat prioritas, yang perlu proses agar sesuai dengan arah dan pesan konstitusi Negara RI. Untuk itu pembentukan karakter anak yang kuat perlu penguasaan Pembelajaran Kewarganegaraan sejak dini.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar karena Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki tugas pokok sebagai berikut :

1. Mengembangkan Kecerdasan Warga Negara (*civic intelligence*).
2. Membina tanggungjawab warga Negara (*civic intelligence*).
3. Mendorong partisipasi warga Negara (*civic intelligence*). Kecerdasan warga Negara yang dikembangkan untuk membentuk warga Negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki ciri multidimensional. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik

dapat memiliki kemampuan untuk mengolah dan memanfaatkan informasi serta peka terhadap keadaan yang selalu berubah / tidak pasti.

Menurut hasil penelitian Cogan (2017), ada delapan karakter yang dapat dibentuk melalui belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal dan mendekati masalah sebagai warga masyarakat di sekitar.
2. Kemampuan bekerjasama dengan orang lain dan memikul tanggungjawab atas peran atau kewajibannya dalam masyarakat.
3. Kemampuan untuk memahami, menerima, dan menghormati perbedaan – perbedaan pendapat.
4. Kemampuan berpikir kritis dan sistematis.
5. Kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara damai tanpa kekerasan.
6. Memiliki kemampuan untuk bergaya hidup sederhana.
7. Memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan mempertahankan hak-haknya dalam masyarakat.
8. Memiliki kemauan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tidak hanya sekedar memberi pengetahuan tentang pendidikan kewarganegaraan saja, tetapi juga dimaksudkan untuk mengembangkan sikap-sikap tertentu mengenai hal-hal yang timbul disekitar dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan Negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan dirinya berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Sumarso dkk, 2006:5).

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah memberikan berbagai kompetensi diantaranya adalah:

- a. Mampu berfikir secara kreatif, kritis dan rasional dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
 - b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
 - c. Berkembangkan secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
 - d. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
- (Sumarso dkk,2006:5).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mencerdaskan bangsa sehingga berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah memberikan berbagai kompetensi: berfikir kritis, berpartisipasi secara bertanggung jawab, berkembang positif dan berinteraksi dengan bangsa lain.

2.4.3 Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Visi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*Nation and Character Building*) dan pemberdayaan warga Negara.

Misi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah meningkatkan kompetensi warga agar mampu menjadi warga Negara yang berperan serta secara aktif dalam sistem pemerintahan yang demokratis. Berdasarkan penjelasan singkat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa visi dan misi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah memanusiakan rakyat Indonesia dengan menjadikan sarana pembinaan watak bangsa dan pemberdayaan warga Negara agar menjadi warga Negara yang baik.

2.4.4 Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan 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.

- b) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan di daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d) Kebutuhan warga Negara meliputi: hidup gotong-royong, harga diri sebagai warga bermasyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, potensi diri, persamaan kedudukan warga Negara.
- e) Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- f) Kekuasaan dan politik, meliputi : pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi.

2.5 Kerangka Teoritis

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) disekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dan harus di ajarkan dengan penuh rasa tanggung jawab kepada siswa, karena sangat erat hubungannya dengan manusi dan

sekitarnya Diana manusia hidup dan melakukan aktivitas-aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya. Selain itu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga sering di anggap ilmu yang sulit, membosankan dan sulit di pahami sehingga minat belajar pada siswa semakin rendah. Berdasarkan uraian teori di atas, kerangka teori penelitian sebagai berikut.

Metode *Role playing* (bermain peran) merupakan strategi dalam proses pembelajaran dimana siswa memainkan sebuah peran berdasarkan topik pembelajaran yang berhubungan dengan masalah sosial saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan untuk memahami materi pelajaran lebih mendalam dan memecahkan masalah tertentu.

Maka kerangka teoritis penelitian *Library Reseach* ini sebagai berikut:

