

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN PKn DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN 08 BARINGIN  
KECAMATAN KOTO TANGAH  
KOTA PADANG**

**Devi Mutia<sup>1</sup>, Drs. Nurharmi, M.Si<sup>1</sup>, Wirnita Eska, S.Pd, M.M<sup>2</sup> :**  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta.  
E-mail : Devi Mutia36@yahoo.com

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di Sekolah Dasar bahwa nilai pelajaran PKn siswa selalu rendah, hal ini disebabkan oleh kurang bervariasinya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran, pengalaman belajar tidak diberikan secara langsung sehingga kurang mengembangkan dan melatih sikap, nilai dan keterampilan siswa yang mengakibatkan siswa tidak bisa menyelesaikan masalah sosial yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V SDN 08 Baringin Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengacu desain PTK yang terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan siswa saat pembelajaran, lembar pengamatan guru saat pembelajaran, lembar penilaian aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 63,7 dan meningkat pada siklus II menjadi 87,5. Sesuai dengan data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SDN 08 Baringin Kec. Koto Tangah Kota Padang. Sesuai dengan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn dengan baik.

**Kata Kunci : Hasil Belajar, Bermain Peran, Pembelajaran PKn**