

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan pada era globalisasi ini sangat berkembang pesat, ditandai dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi yang bisa mengakses informasi yang ada di Indonesia maupun diseluruh dunia, mengenai hal itu diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang bisa mengetahui dan menguasai ilmu pengetahuan teknologi. Adanya perubahan perkembangan ini menekankan manusia untuk lebih maju dalam kehidupan, dan untuk menjalani kehidupan yang akan datang terutama dalam dunia pendidikan yang mampu memanusiakan manusia, dan mampu menjadikan manusia lebih terarah dalam kehidupannya.

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh untuk menatap masa depan. Dengan adanya pendidikan menjadikan seseorang yang belum bisa apa-apa menjadi luar biasa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 Depdiknas (2003), menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan budi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantang dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Penyelenggaraan pendidikan Sekolah Dasar sebagai awal untuk memupuk pengetahuan siswa, kemampuan siswa agar menjadi lebih mandiri dalam memaknai kehidupan, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pengalaman yang dapat menghubungkan kepribadian siswa sebagai landasan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya yang tentunya akan mendapat pengalaman dan pengetahuan yang lebih dari sebelumnya. Tinggi redahnya kualitas pengetahuan atau pendidikan yang diberikan di jenjang Sekolah Dasar akan berpengaruh terhadap sekolah jenjang menengah atas dan jenjang perguruan tinggi.

Dari beberapa mata pelajaran yang tercantum dalam KTSP, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki misi sebagai

pendidikan nilai Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bermula dari nilai-nilai Pancasila dan konsepsi Kewarganegaraan dan merupakan suatu program pengembangan individu yang bertujuan untuk mendewasakan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan warga Negara Indonesia yang baik dan berdemokratis. Adapun tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar yang tercantum dalam KTSP (2006, hlm 18) yaitu sebagai berikut :

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif, 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 yang lainnya
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan menurut Sapriya, dkk. (2009, hlm. 4) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah pengembangan kualitas warga negara secara utuh, dalam aspek-aspek sebagai berikut :

1. Kemelek-wacana kewarganegaraan (*civic literacy*);
2. Komunikasi sosial kultural kewarganegaraan (*civic engagement*);
3. Pemecahan masalah kewarganegaraan (*civic skill and participation*);
4. Penalaran kewarganegaraan (*civic knowledge*); dan
5. Partisipasi kewarganegaraan secara bertanggung jawab (*civic participation and civic responsibility*).

Dari dua rumusan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan membekali siswa supaya menjadi warganegara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki kecerdasan (intelektual, emosional, sosial, dan spiritual), memiliki rasa bangga, cinta tanah air dan tanggung jawab terhadap tanah air bangsa negara Indonesia,

dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat sekitar yang tentunya memerlukan keterampilan yang berhubungan dengan kepemimpinan siswa, agar siswa dari kecil sudah ditanamkan keterampilan-keterampilan kepemimpinan supaya kelak menjadi seseorang pemimpin negara Indonesia maupun pemimpin di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di Sekolah Dasar akan tercapai apabila seseorang guru dalam proses belajar mengajarnya memperhatikan cara merancang sebuah proses pembelajaran yang baik, karena pelaksanaan kurikulumlah (guru) yang menjadi ujung tombak dari proses pembelajaran atau pendidikan sehingga pembelajaran yang didapat oleh peserta didik akan bertahan lama diingatan (*long term memory*). Salah satu mata pelajaran inti yang diberikan dalam pendidikan formal mulai dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Setelah dilakukan pengambilan data awal dari observasi di SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang pada tanggal 06 Desember 2016 pada pembelajaran PKn mengenai materi lembaga-lembaga pemerintahan desa terdapat beberapa masalah mengenai kinerja guru dan kinerja siswa yang mempengaruhi ketercapaian KKM.

Adapun masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran, guru secara konvensional dalam menyampaikan materi.
2. Dalam proses pembelajaran keterlibatan aktivitas siswa masih sangat kurang sehingga dalam proses kegiatan mengajar terkesan monoton.
3. Guru hanya menggunakan metode itu-itu saja saat pembelajaran.
4. Guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran.
5. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih sangat kurang.
6. Siswa melakukan aktivitas di luar kegiatan pembelajaran seperti mengobrol, bergurau dll.
7. Proses pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak menantang bagi siswa.
8. Proses pembelajaran kurang terarah dan bermakna bagi siswa.

9. Kurangnya aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. (siswa cenderung pasif).
10. Kurangnya keterampilan kepemimpinan (*leadership skill*) siswa saat akan berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan masalah-masalah di atas menunjukkan bahwa masalah-masalah yang terjadi terdapat pada kinerja guru dalam pembelajaran yang akan berdampak pada kinerja siswa dan partisipasi siswa yang kurang menunjang terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut tentu akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM yang telah ditentukan dari hasil perundingan kepala sekolah dan guru yang didasarkan pada kurikulum yaitu nilai 70 pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi lembaga-lembaga pemerintahan desa.

Berikut adalah data hasil belajar siswa yang diambil pada saat pengambilan data awal, yaitu :

Tabel 1.1. Hasil Belajar Siswa (Data Awal)

No	Nama	Nilai Akhir	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ali Sirojuddin	30		✓
2.	Anissa Putri Ramadhani	40		✓
3.	Asep Wisma Kardina	15		✓
4.	Astri Lestari	75	✓	
5.	Dimas Kurniawan	30		✓
6.	Dwi Nanda Agustin	75	✓	
7.	Erina	30		✓
8.	Erwin Alfarizi	35		✓
9.	Imam Alawi	30		✓
10.	Keyza Amelia RA	25		✓
11.	Neng Sarah	25		✓
12.	Revalda Siti Nurfauziah	20		✓
13.	Riani	45		✓
14.	Riffal Al Hadad	45		✓

No	Nama	Nilai Akhir	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
15.	Rizki Ali Hamdani	35		✓
16.	Ryzmya Bunga Lestari	35		✓
17.	Sopia Ramadani	20		✓
18.	Syahrizal Dwi Darmawan	15		✓
19.	Yulia Sari	25		✓
20.	Zahra Azharuddiya	25		✓
21.	Zainal Barizi	80	✓	
Jumlah		755	3	18
Rata-rata		36		
Persentase (%)			14,28%	85,71%

Dari data hasil belajar siswa di atas menunjukkan hanya 3 siswa yang mampu mencapai KKM sedangkan 18 siswa belum mencapai KKM. Jika dipresentasikan siswa yang tuntas hanya 14,28% sedangkan 85,71% siswa lainnya belum tuntas. Dengan KKM yang ditentukan dari hasil perundingan kepala sekolah dan guru yang didasarkan pada kurikulum adalah 70, pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya tindakan sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan *leadership skill* siswa. Digunakan untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti menggunakan salah satu metode yaitu metode simulasi jenis sosiodrama. Adapun alasan pemilihan metode simulasi dalam penelitian ini karena metode simulasi jenis sosiodrama merupakan suatu cara penyampaiannya dengan situasi tiruan untuk mensimulasikan suatu keadaan yang seakan-akan siswa mengalaminya langsung yang berhubungan dengan fenomena sosial. Hal tersebut selaras dengan Sanjaya, (2007, hlm. 157) bahwa “metode simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan “. Metode simulasi merupakan suatu metode mengajar yang dapat diartikan cara penyajiannya berupa pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau

keterampilan tertentu. Sebagaimana yang disebutkan oleh Sanjaya, (2007, hlm. 157) metode simulasi terdiri dari beberapa jenis yaitu :

1. Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

2. Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

3. *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul di masa mendatang.

Dari jenis-jenis metode simulasi tersebut maka dalam penelitian ini menggunakan jenis simulasi sosiodrama, karena metode sosiodrama ini melibatkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena yang ada di masyarakat yang berhubungan dengan orang banyak. Hal tersebut selaras dengan Sriyono, (dalam Erawan, 2014) mengemukakan bahwa metode Sosiodrama adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendramatisasikan suatu tindakan atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Dengan materi lembaga-lembaga pemerintahan desa siswa dituntut untuk memerankan salah satu tokoh masyarakat yang menjabat di desa, seperti kepala desa, sekertaris desa, rukun tetangga (RT), rukun warga (RW), badan permusyawaratan desa (BPD), hansip dan masyarakat sekitar. Dalam proses pembelajarannya siswa dibantu dengan media bando desa yang bertujuan untuk memperjelas situasi dan kondisi di dalam proses mensimulasikan drama tentang lembaga-lembaga pemerintahan desa tersebut. Media bando desa merupakan alat bantu yang dibuat oleh guru untuk dipakai di kepala sebagai alat peraga yang memperjelas seseorang apabila ada yang memerankan tokoh cerita kepala desa, sekdes, RT, RW, BPD, hansip,

masyarakat dan sebagainya. Media bando desa ini hanya bertuliskan “Aku Kades” “Aku Sekdes” “Aku RT” “Aku RW” “Aku BPD” “Aku Hansip” dan sebagainya.

Anak pada hakikatnya memiliki potensi untuk aktif dan berkembang menurut Sujiono, (dalam Yulaikah, 2012) maka dengan menggunakan metode sosiodrama, siswa diajak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami langsung bagaimana jadi seseorang pekerja di pemerintahan desa, sedangkan dengan menggunakan media menurut Sudin dan Saptani. (2009, hlm. 3) siswa dapat berkomunikasi antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Maka dari itu metode dan media disatukan agar mempermudah segalanya dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta mengalami langsung bagaimana menjadi seorang pekerja pemerintahan yang khususnya di desa sesuai dengan tarapperkembangan siswa saat proses pembelajaran dan juga memupuk keterampilan kepemimpinan (*leadership skill*) siswa sejak sekolah dasar agar siswa kelak nanti akan menjadi seseorang pemimpin dalam kegiatan atau organisasi apapun itu. Menurut Kartono (dalam Komarudin, 2015) mengemukakan bahwa kemajuan bangsa Indonesia di kemudian hari akan ditentukan oleh kaum muda yang mampu mengembangkan diri dalam bidang keilmuan dan kepemimpinan. Jiwa kepemimpinan hendaknya ditanamkan sejak dini dalam diri individu dan didukung oleh lingkungan sekitar seperti keluarga, sekolah, maupun teman bermain. Sekolah merupakan tempat individu menimba ilmu baik dalam hal pengetahuan maupun mengembangkan keperibadian, salah satunya mengembangkan jiwa kepemimpinan. Selaras dengan pendapat Bennis (dalam Resse, 2008) mengemukakan bahwa :

“menjadi seseorang pemimpin sama dengan menjadi diri sendiri. Hal ini sederhana dan juga sulit bagi siswa yang diberikan kesempatan untuk berkembang dalam kesadaran diri sendiri untuk kemampuan perkembangan kepemimpinan siswa di usia muda, diperlukan aspek yang efektif dalam perkembangan kepemimpinan siswa”.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas maka akan dilakukan penelitian pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa dengan judul “PENERAPAN METODE SOSIODRAMA BERMEDIA BANDO DESA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN *LEADERSHIP SKILL* SISWA”.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana peranan metode simulasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan *leadership skill* siswa kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa. Oleh karena itu, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan penerapan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa untuk meningkatkan hasil belajar dan *leadership skill* siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Legok Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana pelaksanaan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa untuk meningkatkan hasil belajar dan *leadership skill* siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang setelah penerapan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa?
4. Bagaimana kemampuan *leadership skill* siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang setelah penerapan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas yang perlu diperbaiki adalah metode pembelajarannya dengan media pembelajarannya yang disajikan saat proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana yang telah kita ketahui metode pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai alat untuk mencapainya tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Miftahul (dalam Sholeh, 2011) mengemukakan metode pembelajaran adalah cara kerja yang teratur dan sistematis untuk melaksanakan

suatu kegiatan dengan mudah dan sistematis. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode sosiodrama sangat membantu untuk meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Media bando desa merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dalam melakukan proses pembelajaran.

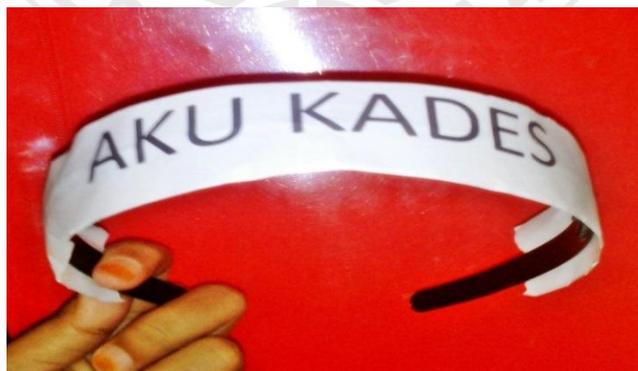
Menurut Sanjaya, (2007, hlm. 159) mengemukakan kelebihan dan metode sosiodrama, yaitu :

- a. Dapat mengembangkan kreatifitas siswa (dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi).
- b. Memupuk kerjasama antara siswa.
- c. Menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama.
- d. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri.
- e. Memupuk keberanian berpendapat di depan kelas.
- f. Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan

Disamping memiliki kelebihan, simulasi juga mempunyai kelemahan, diantaranya :

1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
2. Pengelolaan yang kurang baik, sering dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi dalam melakukan simulasi.

Adapun gambar media bando desa, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1.1. Media Bando Desa

Berdasarkan hal tersebut, maka berikut targetnya adalah target proses dan target hasil yang ingin dicapai mengenai penerapan metode sosiodrama bermedia

bando desa untuk meningkatkan hasil belajar dan *leadership skill* siswa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang:

1. Proses Pembelajaran

a. Kinerja Guru

1) Perencanaan Target (target 100%)

- a) Mempersiapkan perencanaan dan pembelajaran atau RPP
- b) Mempersiapkan instrumen pembelajaran

2) Pelaksanaan Target (target 100%)

- a) Menyajikan materi
- b) Mengelompokkan siswa
- c) Melaksanakan metode sosiodrama
- d) Memimbing siswa dalam proses pembelajaran

b. Aktivitas Siswa (85%)

Target aktivitas siswa diperoleh melalui pengamatan siswa pada format lembar observasi *leadership skill* yang berupa tanggung jawab, kemampuan berbicara, dan disiplin.

c. Hasil (85%)

Target hasil siswa diperoleh melalui mengerjakan soal evaluasi (85%) berupa tes tertulis berdasarkan KKM dengan tercapainya indikator berupa siswa dapat memahami materi lembaga-lembaga pemerintahan desa.

Untuk itu pemecahan masalah yang telah dirumuskan diatas, pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas diperlukan suatu metode dan media pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu mengatasi masalah yang telah diuraikan di atas. Permasalahnya yang ditemukan adalah mengenai masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV yang diakibatkan dari proses pembelajaran yang tidak optimal, kurangnya keaktifan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung, dan sikap keterampilan kepemimpinan (*leadership skill*) yang kurang muncul saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini ditetapkan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa untuk meningkatkan hasil belajar dan *leadership skill* siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa.

C. Tujuan Penelitian

1. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan hal-hal mengenai metode sosiodrama dengan media bando desa sebagai peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas IV tentang lembaga-lembaga pemerintahan desa.

Secara khusus tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan penerapan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa untuk meningkatkan hasil belajar dan *leadership skill* siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa untuk meningkatkan hasil belajar dan *leadership skills* siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.
- d. Untuk mengetahui kemampuan *leadership skill* siswa pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa di kelas IV SDN Legok II Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang setelah penerapan metode sosiodrama dengan bermedia bando desa

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini sangat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam penelitian ini. Berikut ada beberapa manfaat yang bisa diambil oleh beberapa pihak, yaitu :

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa serta mengetahui tentang lembaga-lembaga pemerintahan desa dengan menerapkan metode sosiodrama bermedia bando desa.

- b. Membangun pola pikir untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan berbicara, dan disiplin apabila jadi seorang pemimpin pemerintahan di suatu desa.
 - c. Menumbuhkan motivasi belajar siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
 - d. Mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam proses pembelajaran dengan memakai metode sosiodrama bermedia bando desa.
2. Bagi Guru
- a. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar tentunya yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diajarkan kepada siswa.
 - b. Guru dapat memperbaiki, meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran secara kontekstual dengan pengalaman bermain peran menjadi seseorang lembaga pemerintahan desa.
 - c. Guru memberikan suasana belajar yang baru biasanya hanya dengan mendengarkan ceramah guru, dengan menggunakan metode sosiodrama bermedia bando desa akan lebih meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi kepala Sekolah
- a. Sebagai bahan referensi dan tolak ukur sekolah dalam upaya mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga dapat berdampak pada peningkatan prestasi sekolah tersebut.
 - b. Memberikan kontribusi kepada kepala sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran pada materi lembaga-lembaga pemerintahan desa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Bagi Peneliti
- a. Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Menambah wawasan tentang teori dan metode pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.

- c. Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang ada dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi guru dan siswa dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.
5. Bagi Peneliti Lain
- a. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
 - b. Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi dalam penelitian karya ilmiah ini terdiri dari V bab, bab I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang penulisan karya ilmiah, perumusan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat hasil penelitian yang mencakup manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, manfaat bagi kepala sekolah, manfaat bagi peneliti, dan manfaat bagi peneliti lain. Bab II Kajian Pustaka yang berisitentang hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SD, sosiodrama sebagai bagian dari metode simulasi, hakikat media pembelajaran, pengertian keterampilan kepemimpinan (*leadership skill*), hasil belajar, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis tindakan. Bab III Metode Penelitian, yang berisi tentang lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian mencakup tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan observasi, dan tahapan refleksi, instrumen penelitian mencakup teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data mencakup teknik pengolahan data proses dan teknik pengolahan data hasil, dan validasi data. Bab IV Paparan Data dan Pembahasan, yang berisi tentang temuan dan pembahasan saat penelitian. Dan bab V Simpulan dan Saran, yang berisi tentang penutup berupa simpulan dan saran.

F. Definisi Operasional

1. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain

sebagainnya. Sociodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. (Sanjaya, 2006, hlm.145).

2. Media bando desa adalah media sederhana yang dibuat dari kertas yang dituliskan nama kepala desa dan perangkat desa yang lainnya, yang dipakai di kepala masing-masing siswa yang berperan.
3. Hasil Belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. (Sudjana, N, 2008. Hlm. 03).
4. Lembaga pemerintahan di bawah kecamatan adalah desa/ kelurahan. Dalam pemerintahan desa/kelurahan merupakan lembaga pemerintahan paling bawah di negara kita. Wilayah desa/ kelurahan adalah gabungan dari beberapa Rukun Warga (RW). Apabila desa tersebut sudah maju maka dapat ditingkatkan menjadi kelurahan. (Umar, dkk. 2006).
5. *Leadership skill* adalah kemampuan untuk mempengaruhi perilaku orang lain atau kelompok ke arah pencapaian tujuan organisasi. Hershey, (dalam Nahiyah, 2011). *Leadership skill* adalah kecakapan kepemimpinan. sesuai rencana demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. *Leadership skill* yang berupa tanggung jawab, kemampuan berbicara, dan disiplin.