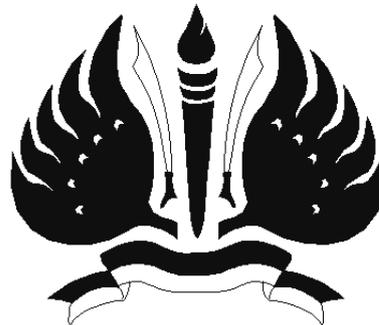


**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN PKN KELAS IV**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
FIRMAN WAHYUDIN
NIM F37009050**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKN KELAS IV

Firman Wahyudin, Zainuddin, Nursyamsiar
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
email :Firman_pgsd@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk *development studies*. Berdasarkan perhitungan statistik dari rata-rata hasil *post-test* di kelas kontrol sebesar 67,40 dan kelas eksperimen sebesar 77,25 diperoleh t_{hitung} sebesar 4,602 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 1,602$) ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,602 > 1,602$) maka H_0 diterima. Berdasarkan perhitungan *effect size* diperoleh *ES* sebesar 1,83 Hal ini berarti penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap tingginya hasil belajar kelas IV SDN 01 Kecamatan Selakau.

Kata kunci: Pengaruh, Metode *Role Playing*, Hasil Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan.

Abstract: This study aimed to obtain information on the effect of role playing methods to the study of students in civic education fourth grade of SDN 01 Kecamatan selakau. The research method used is the method to shape development experimental studies. based on statistical calculation of the average post-test results of the control class at 67.40 and 77.25 for the experimental classes obtained t_{hitung} of 4.602 and t_{table} ($\alpha = 5\%$ and $dk = 1.602$) mean $t_{hitung} > t_{table}$ then this means that application of role playing method gives a considerable influence on the high learning outcomes to fourth grade of SDN 01 Kecamatan selakau.

Keywords: Effects, Method *Role Playing*, Study Result, civic education

Kemajuan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan tidak terlepas dari kemampuan tenaga pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada para peserta didiknya. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, menuntut guru sebagai tenaga pendidik lebih profesional dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai semakin berkualitas dan lebih baik sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Untuk menciptakan tenaga pendidik yang profesional, diperlukan suatu pengetahuan khusus dan keterlibatan dari berbagai pihak yang berkompeten khususnya dalam dunia pendidikan.

Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin modern terutama dalam dunia pendidikan, segala kebutuhan masyarakat pendidik yang semakin kompleks maka pendidikan dengan segala cara membentuk suatu sistem, strategi serta proses pendidikan yang begitu beragam. Namun walaupun demikian segala sesuatu yang menyangkut tentang pendidikan baik itu sistem pembelajaran, strategi serta proses didalamnya, tidak lain hanya untuk mencapai tujuan belajar yang sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajarannya.

Pada zaman yang mengedepankan teknologi dalam setiap peningkatan kualitas pendidikan seperti sekarang ini, perlu adanya pembaharuan sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan di sekolah. Untuk itu, adanya penggunaan sistem pembelajaran yang inovatif akan berdampak pada siswa yang termotivasi belajar dan mampu memahami serta mengingat pembelajaran yang telah dipelajari. Menurut suprayekti dkk (2007:115) .“inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan”. Maka dengan adanya inovasi berupa penggunaan sistem pembelajaran akan mampu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik dalam belajar.

Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar dapat melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Faturrahman dkk 2012:2) “pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Manusia memperoleh sebagian besar dari kemampuannya melalui belajar. Belajar adalah suatu peristiwa yang terjadi didalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah dan dikontrol (Robert M. Gagne, 1977:76). Kemampuan manusia yang dikembangkan melalui belajar yaitu: pertama; ketrampilan intelektual, informasi verbal, strategi kognitif, ketrampilan motorik, dan sikap. Pendidik dituntut untuk menyediakan kondisi belajar untuk peserta didik untuk mencapai kemampuan-kemampuan tertentu yang harus dipelajari oleh subyek didik.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran PKn yang mengintegrasikan bahan pelajaran, strategi, metode pembelajaran, sarana prasarana, siswa dan guru secara bersamaan. Meningkatnya kualitas pendidikan tergantung pada pemahaman guru dalam melaksanakan tugasnya di sekolah dan pemahaman terhadap pentingnya sarana prasarana di sekolah. Sarana prasarana merupakan salah satu kunci utama seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berdampak pada kualitas pembelajaran, Dimana pembelajaran berkualitas adalah harapan bagi setiap orang tua dan lembaga pendidikan. Berdasarkan observasi dan tanya jawab yang dilakukan pada tanggal 25 juni 2013 di Sekolah Dasar Negeri 01

Kecamatan Selakau, dalam membelajarkan Pendidikan Kewarganegaraan guru sering menggunakan metode yang kurang menarik sehingga hasil belajar kurang sesuai berdasarkan dengan yang diharapkan

Dengan memperhatikan hal ini menunjukkan ada kesenjangan antara harapan dengan kenyataan yang ada dilapangan tentang metode yang tepat agar hasil belajar peserta didik optimal.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kesenjangan di atas yaitu dengan memberikan pembelajaran dengan cara menggunakan metode *role playing*. Dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing* ini. *role playing* merupakan dua istilah ganda bagi metode pembelajaran *role playing* maupun metode bermain peran. Pada metode *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Diharapkan akan menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik lebih terdorong pengetahuannya, melatih siswa berpikir kreatif dan cepat. Selain itu peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan minimal.

Dari uraian tersebut, maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau”. Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau?”. Dari masalah umum tersebut, maka dapat dijabarkan menjadi rumusan masalah khusus yang disajikan sebagai berikut: (1) Berapa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau? (2) Berapa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode *Role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau? (3) Apakah terdapat pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang diajar dan tidak diajar dengan menggunakan metode *Role Playing* pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau? (4) Seberapa besar pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau?

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN kelas IV SDn 01 Kecamatan Selakau. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau? (2) Mengetahui Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan

Selakau?(3) Mengetahui Pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang diajar dan tidak diajar dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau?(4) Mengetahui Pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau?

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Agung M. Moeliono, 2008: 1045), "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang". Pengaruh yang di maksud dalam penelitian ini adalah akibat dari metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau. Menurut Hamdani (2010: 87) metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati, metode ini dilakukan lebih dari satu orang dan tergantung apa yang diperankan. Metode *Role Playing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik diharapkan akan berpikir secara kritis, dan dapat mengembangkan imajinasi peserta didik. Menurut Jihad (2008: 15) "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran". Hasil belajar yang di maksud dalam penelitian ini adalah tingkat penguasaan materi yang dicapai peserta didik setelah diberikan pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang ditentukan dengan bentuk skor atau nilai

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (BNSP, 2006: 271)

Selain mengetahui tujuan mata pelajaran PKN Permendiknas no. 22 Tahun 2006 (dalam Winata Putra, 2008: 1.15) mengemukakan bahwa "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 dalam UUD 1945."

Kiranawati, (2007:89) menyatakan, metode *Role Playing* adalah “Suatu carapenguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Dalam penelitian ini dimaksudkan dengan metode *Role Playing* adalah suatu cara untuk membimbing peserta didik kedalam kelompok kecil untuk memerankan dalam suatu kehidupan kejadian dan keadaan. Menurut Fanik dalam Shaftel, (1976:97) metode *Role Playing* “Sebagai upaya membatu individu dalam menghayati nilai-nilai yang berlaku serta banyak melibatkan peserta didik menjadi senang”. Sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.

Dalam penelitian ini langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* terdiri dari sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Oemar Hamalik, (1990:245-246), ada empat tujuan metode *Role Playing* yaitu:

- a. Belajar dengan berbuat, para peserta didik melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif dan kreatif.
- b. Belajar melalui peniruan, para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balikan para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain yang telah ditampilkan, tujuan yaitu untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dalam penampilan selanjutnya.

Peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang menghasilkan pengetahuan yang baru. Winataputra (2008: 1.8) menyatakan “Belajar sering juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan”. Sedangkan menurut Jihad (2008: 1), Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitar. Sejalan dengan itu, Bell-Gredler dalam Winataputra (2008: 1.5) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), and sikap (*attitides*)”.

Hal ini dipertegas oleh Riyanto (2010: 4) yang menyatakan “Belajar adalah suatu proses untuk mengubah perfomansi yang tidak terbatas pada

keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi, seperti *skills*, persepsi, emosi, proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi”. Sedangkan Anitah (2008:2.5) berpendapat bahwa “Belajar merupakan suatu proses yang kompleks, berlangsung secara terus menerus dan melibatkan berbagai lingkungan yang dibutuhkannya”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan berproses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam pengetahuan, keterampilan, sikap dengan serangkaian kegiatan.

Menurut Abdurrahman (dalam Jihad, 2008: 14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Demikian pula menurut Sudjana (dalam Jihad, 2008: 15) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan Jihad (2008: 14) menyatakan “Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk dan perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2009: 2) menyatakan “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Jadi metode dalam penelitian pada dasarnya adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Menurut Hadari Nawawi (2007: 88), “Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan variabel lain”. Selain itu Sugiyono (2009: 72) menyebutkan bahwa, “Metode eksperimen adalah dapat diartikan sebagai bagian dari metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan metode eksperimen adalah metode yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap sesuatu yang lain. Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen karena melihat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN kelas IV SDN 01 Kecamatan Selakau Bentuk penelitian yang dalam penelitian ini adalah *development study*

Nawawi (2007: 149) menyatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”.

Sejalan dengan itu, menurut Sugiyono (2010: 61) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruhpeserta didikkelas IV SDN 01 Kecamatan Selakau yang berjumlah 48 orang.

1) Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Teknik Observasi Langsung

Nawawi (2007: 100) mengungkapkan,

Teknik ini adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi. Teknik observasi digunakan untuk mendapatkan data hasil pengamatan.

Teknik observasi langsung digunakan untuk mendapatkan data hasil pengamatan dan pencatatan yang dilakukan kepada obyek penelitian di tempat terjadinya peristiwa, keadaan atau situasi.

2) Teknik Pengukuran

Nawawi (2007: 101) menyatakan “Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan”. Pengukuran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *Role Playing*

Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini dan untuk membuat kesimpulan yang tepat maka perlu dilakukan pengolahan data. Pengolahan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

a. Untuk menjawab sub masalah pada no 1 dan 2, analisis data dilakukan dengan cara menghitung rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dengan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = mean (rata-rata) skor

$\sum X$ = jumlah skor siswa

N = jumlah siswa

(Nurgiyantoro, dkk, 2009: 64)

a. Untuk menjawab sub masalah pada no 3 dan hipotesis dalam penelitian ini, data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan

kontrol akan dianalisis menggunakan statistik parametrik dengan rumus *t-test* sebagai berikut

Rumus *polled varians* :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} + \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right]}}$$

Keterangan:

- \bar{x}_1 = rata-rata kelompok 1
 - \bar{x}_2 = rata-rata kelompok 2
 - s_1^2 = varians sampel kelompok 1
 - s_2^2 = varians sampel kelompok 2
 - n_1 = banyaknya data kelompok 1
 - n_2 = banyaknya data kelompok 2
- (Sugiyono, 2010: 138)

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Subana, 2009: 161)

Langkah-langkah pengujian homogenitas data *posttest*:

- 1) Menentukan variansi tiap kelompok data *posttest*
- 2) Menentukan nilai uji-F (Fisher) dengan rumus;

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

- 3) Menentukan F_{tabel} dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{\text{tabel}} = F\left(\alpha, \left(\frac{dk}{dk}\right)\right)$$

Keterangan:

db_1 pembilang = (n-1) dari variansi terkecil

db_2 penyebut = (n-1) dari variansi terbesar

tingkat signifikan $\alpha = 5\%$

- 4) Kemudian membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, ini berarti data tersebut homogen. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, ini berarti data tersebut tidak homogen.

Setelah dilakukan uji homogenitas *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen dengan $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $F_{\text{hitung}} 2,0019 < F_{\text{tabel}} 2,1242$, maka data homogen dan perhitungannya terlihat pada lampiran 11.

- b. Uji normalitas dengan menggunakan uji Lillifros, dengan langkah-langkah berikut.

- 1) Menentukan simpangan baku: $s = \sqrt{\frac{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$

- 2) Menentukan angka baku (z_i) untuk setiap data $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ dicari dengan mengoperasikan setiap nilai data, rerata dan setandar deviasi yang sudah diketahui.

s_1^2 = varians kelas eksperimen
 s_2^2 = varians kelas kontrol
 \bar{x}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen
 \bar{x}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol
 n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen
 n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

Menentukan Hipotesis Solusi

H_0 = tidak terdapat perbedaan

H_a = terdapat perbedaan

Kriteria pengujian dengan taraf signifikansi 5 %, yaitu.

1) Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

2) Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan t_{hitung} 4,602 > t_{tabel} 1,6849 maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN

3. Untuk menjawab sub masalah 4, melihat sejauh mana hasil belajar (tingkat pengaruh) penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SDN 01 Kecamatan Selakau diukur menggunakan *effect size* dengan rumus.

Effect size yang digunakan yaitu.

Rumus *effect size* dari Cohen yang diadopsi Glass (Sutrisno, Hery, Kartono, 2008: 4.9)

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Keterangan:

ES = *effect size*

\bar{Y}_e = Nilai rata-rata kelompok percobaan

\bar{Y}_c = Nilai rata-rata kelompok pembandingan

S_c = Simpangan baku kelompok pembandingan

Kriteria besarnya *effect size* diklasifikasikan sebagai berikut.

ES < 0,2 = tergolong rendah

0,2 < ES < 0,8 = tergolong sedang

ES > 0,8 = tergolong tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SDN 01 Kecamatan Selakau. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 48 orang dengan rincian 24 orang di kelas IVA

sebagai kelas eksperimen dan 24 orang di kelas IVB sebagai kelas kontrol. Dari sampel tersebut diperoleh data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang meliputi:

1. Skor hasil tes siswa pada kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan menggunakan media skema atau bagan stuktur organisasi
2. Skor hasil tes siswa pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Rata-rata hasil *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen adalah 77,25 dan rata-rata hasil *post test* kelas kontrol adalah 67,40.

Tabel 2
Hasil Pengolahan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

| Keterangan | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
|--|-----------------|------------------|------------------|------------------|
| | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
| Rata-rata (\bar{X}) | 60,19 | 67,40 | 60,89 | 77,25 |
| Standar Deviasi(SD) | 6,87 | 5,39 | 6,81 | 7,97 |
| Uji Normalitas (X^2) | | 0,1864 | | 0,1755 |
| | | | <i>Post-test</i> | |
| Uji Homegenitas (F) | | | 2,0019 | |
| Uji Hipotesis (t) | | | 4,602 | |

Adapun data rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pembelajaran PKN kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selaka disajikan dalam tabel 4.2 berikut.

Tabel 3
Rata-rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

| Keterangan | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
|---|-----------------|------------------|------------------|------------------|
| | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
| Rata-rata (\bar{X}) | 60,19 | 67,40 | 60,89 | 77,25 |

Dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa.

- a. Rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas kontrol adalah 60,19 dan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas kontrol adalah 67,40.
- b. Rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen adalah 60,89 dan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas eksperimen adalah 77,25.

Rata-rata hasil *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen adalah 77,25 dan rata-rata hasil *post test* kelas kontrol adalah 67,40. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan struktur organisasi. Namun secara keseluruhan, hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi sistem pemerintahan

desa dan kecamatan, maka data hasil rata-rata dan standar deviasi *pre-test* kedua kelas dapat dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik, yang mana data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal.

- a. Uji homogenitas varians

Tabel 4
Uji Homogenitas

| Keterangan | Nilai |
|---|--------------|
| Jumlah Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol | 1422 |
| Jumlah Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen | 1541 |
| Varians Terkecil | 25,5409 |
| Varians Terbesar | 51,13 |
| Denominator/Pembilang | 20 |
| Numerator/Penyebut | 19 |
| F_{hitung} | 2,0019 |
| Daerah Kritis | 2,1242 |

Suatu hasil data bisa dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil uji homogenitas data *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $2,0019 < 2,1242$. Karena hasil *post-test* kedua kelas homogen, maka dilanjutkan dengan menentukan normalitas data *post-test*.

- b. Uji normalitas data

Tabel 5
Uji Normalitas

| Keterangan | Kontrol | Eksperimen |
|---|----------------|-------------------|
| Taraf Signifikan | $\alpha = 5\%$ | $\alpha = 5\%$ |
| Jumlah Nilai | 1422 | 1541 |
| Banyak Siswa | 21 | 20 |
| Rata-rata | 67,40 | 77,25 |
| L_{Maks} / Nilai Tertinggi | 0,186389 | 0,1755 |
| L_{Tabel} / daerah kritis | 0,19 | 0,19 |

Suatu hasil data bisa dikatakan normalitas apabila $L_{obs}/L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil uji normalitas data *post-test* untuk kelas kontrol berdistribusi normal dengan $L_{obs} = 0,1864 < L_{tabel} = 0,19$, perhitungannya terlihat pada lampiran 12. Data *post-test* untuk kelas eksperimen berdistribusi normal dengan $L_{obs} = 0,1755 < L_{tabel} = 0,19$. Karena data *post-test* berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis uji-t.

c. Uji hipotesis (uji-t)

Tabel 6
Uji Normalitas

| Keterangan | Kontrol | Eksperimen |
|--------------------------------|----------------|-------------------|
| Jumlah Nilai | 1422 | 1541 |
| Banyak Siswa | 21 | 20 |
| Rata-rata | 67,40 | 77,25 |
| t_{hitung} | 4,602 | |
| t_{tabel} | 1,6849 | |

Suatu hasil data bisa diketahui terdapat perbedaan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *polled varians*, hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan 4,602 > 1,6849. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

PEMBAHASAN

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa (1) Rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas Eksperimen adalah 60,89 dengan skor terendah siswa adalah 50 dan skor tertinggi 70, sedangkan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas Eksperimen adalah 77,25 dengan skor terendah siswa adalah 60 dan skor tertinggi 90, (2) Rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas Kontrol adalah 60,19 dengan skor terendah siswa adalah 50 dan skor tertinggi 70, sedangkan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas Kontrol adalah 67,40 dengan skor terendah siswa adalah 60 dan skor tertinggi 90. Dengan demikian, Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* memberi pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa, dapat disimpulkan bahwa. (1) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau (kelas kontrol) pada pembelajaran PKn dengan tanpa menggunakan metode *Role Playing* adalah 67,40 dari skor total sebesar 1415,5 dengan standar deviasi sebesar 5,39. (2) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau (kelas eksperimen) pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah 77,25 dari skor total sebesar 1545 dengan standar deviasi sebesar 7,97. (3) Dari hasil belajar siswa (*post-test*) di kelas kontrol dan eksperimen, terdapat perbedaan skor rata-rata *post-test* siswa sebesar 9,85 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji t) menggunakan *polled varians* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan 4,602 > 1,6849 sehingga H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode *Role Playing* (kelas eksperimen) dan siswa yang diajar

secara konvensional (kelas kontrol). (4) Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang besar terhadap tingginya hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn pada materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan dengan *effect size* sebesar 1,83 dengan kriteria *effect size* tergolong tinggi.

saran

Ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yaitu sebagai berikut: (1) menggunakan metode *Role Playing* membawa pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, disarankan kepada guru PKn kelas IV untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dengan materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan. (2) Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan metode *Role Playing* untuk mendapatkan simpulan yang lebih meyakinkan, disarankan untuk menggunakan metode *Role Playing* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa di sekolah dasar. (3) Guru PKn hendaknya dapat menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran agar dapat maksimal dalam penguasaan kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung M. Woeliono. 2008. **Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- BNSP, (2006). **Kurikulum Tingkat Pesatuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Depdiknas
- Faturrahman, dkk. 2012. **Pengantar Pendidikan**. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Fanik dan Shaftel, 1976, **Pembelajaran Metode *Role Playing***, Depdikbud Jakarta.
- Oemar Hamalik, 1990, **Metode *Role Playing***, Depdikbud Jakarta.
- _____, 2009, **Kurikulum dan Pembelajaran**, Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2010. **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: CV Pustaka Setia
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2008. **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Nurgiyantoro, Burhan, dkk. 2009. **Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sri Anitah dkk. 2008. **Strategi Pembelajaran Di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2009. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D**. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. **Statistika untuk Penelitian**. Bandung: Alfabeta
- Suprayekti, dkk. 2007. **Pembaharuan Di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Winataputra S, Udin, dkk. 2008. **Teori Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yatim Riyanto. 2010. **Paradigma Baru Pembelajaran**. Jakarta: Prenada Media Group