

# **KORELASI PELAKSANAAN METODE BERMAIN PERAN DENGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEKOLAH DASAR**

**Kristina Estiana, Nurhadi, Sugiyono**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN**  
**Email: kristinaestiana\_pgsd@yahoo.com**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis korelasi pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan. Metode penelitian yang digunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitiannya studi korelasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa. Hasil analisis data menunjukkan rata-rata pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa sebesar 75,38 dikategorikan baik. Hal ini membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa rata-rata 75,682 dengan kategori baik sehingga terdapat korelasi antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan, nilai  $r$  hitungnya 0,499 dengan tingkat hubungan sedang.

**Kata kunci: Korelasi, Bermain Peran, Hasil Belajar**

**Abstract:** This study aimed to analyze the correlation implementation methods play a role by students with learning outcomes in the class room teaching Civics VA Public Elementary School 36 South Pontianak. The method used to form descriptive research method correlation studies. The sample in this study was 22 students. The results of the analysis of the data shows the average execution methods play a role by students at 75.38 categorized either. This had a positive impact on student learning outcomes on average 75.682 with category so well that there is a correlation between the implementation of the method of playing the role of a student with learning outcomes in the classroom teaching Civics VA Public Elementary School 36 South Pontianak, the calculated value of  $r$  is 0.499 with a degree of relationship.

**Keywords: Correlation, RolePlaying, Learning Outcomes**

**P**endidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tersebut tidak terlepas dari interaksi antara manusia dengan manusia lainnya dan manusia dengan lingkungan sekitar. Di dalam dunia pendidikan formal maupun non formal, pengetahuan didapatkan karena adanya interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Ketika mendengar kata pendidikan, maka tidak terlepas dari peran seorang guru.

Guru yang keratif ialah guru yang mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010:92) mengatakan bahwa, “Guru harus mempergunakan banyak metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian bahan pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama akan membosankan siswa”. Dan Pada saat melakukan evaluasi, hendaknya seorang guru dalam menilai hasil belajar siswa tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja tetapi aspek afektif dan psikomotorik juga dievaluasi. Hal senada juga diungkapkan oleh Agus Taufik (2007:7.14) mengatakan bahwa, “Dalam menilai hasil belajar siswa, para guru tidak hanya menekankan aspek kognitif dengan menggunakan tes tertulis (paper-pencil test), tetapi harus pula mencakup semua domain perilaku anak yang relevan dengan melibatkan sejumlah alat penilaian. Tentunya, baik proses maupun hasil belajar anak juga dipertimbangkan dalam penilaian itu”.

Metode bermain peran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan dalam mata pelajaran yang bersangkutan. Metode bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena dengan siswa belajar sambil berbuat atau *learning by doing* akan memudahkan siswa dalam mengingat apa yang dilakukannya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan akan membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan. Adapun langkah-langkah untuk melaksanakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut Menurut Hamzah B. Uno (2009:26) menyatakan bahwa, “prosedur bermain peran terdiri atas 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*), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan”.

Metode ini tidak terlepas dari kelemahan dan kelebihan, antara lain sebagai berikut: Menurut Hamdani (2011:87) menyatakan bahwa, “kelebihan metode bermain peran ini yaitu (a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (b) permainan merukakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (c) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan dalam situasi dan waktu yang berbeda, dan (d) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Sedangkan kelemahannya menurut Abdul Aziz Wahab (2009:111) mengemukakan beberapa kekurangan metode bermain peran antara lain sebagai berikut (a) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh, (b) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, (c) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya, (d) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya, (e) Bermain peran memakan waktu yang banyak, (f) Untuk berjalan baiknya sebuah

bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

#### Contoh Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar

Standar kompetensi : Menghargai keputusan bersama

Kompetensi dasar : Mematuhi keputusan bersama

Topik : Pemilihan ketua kelas

Pemeran : 1. Ketua kelas; 2. Sekretaris; 3. Bendahara; 4. Anggota

Langkah-langkah dalam pembelajarannya sebagai berikut.

(1)Persiapan: Dalam tahap ini, guru mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan nama peran yang diperankan oleh siswa, nomor urut kelompok, dan mempersiapkan kondisi kelas dalam keadaan siap belajar,(2)Pemanasan (warming up): Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang mengambil keputusan bersama melalui pemilihan ketua kelas, (3) Memilih partisipan: Dalam tahap ini, akan dibentuk 3 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 7 orang. 3 orang berperan sebagai ketua kelas, sekretaris, bendahara, dan 4 orang lagi sebagai anggota, (4) Menata ruang tempat untuk bermain peran: Siswa dan guru menyiapkan kursi dan meja, (5) Pengamat: Jika salah satu kelompok tampil, maka kelompok yang lainnya menjadi pengamat dan penilai, (6) Permainan dimulai: Kelompok yang akan tampil berada diluar ruangan dan menunggu aba-aba dari guru. Setelah pengamat siap untuk memberikan penilaian, kelompok yang tampil dipersilakan masuk dan memainkan perannya masing-masing. Dan begitu seterusnya sampai semua kelompok sudah tampil, (7)Mendiskusikan tentang pelaksanaan bermain peran: Perwakilan dari masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi pelaksanaan permainan yang dilakukan oleh setiap kelompok, (8) Pengulangan permainan: Berdasarkan hasil diskusi yang disampaikan oleh tiap kelompok tentang pelaksanaan bermain peran, apa bila masih ada yang belum sesuai dengan perannya, maka permainan diulangi, (9)Membahas proses berlangsungnya bermain peran: Anak-anak sudah menyadari dan menghayati tokoh yang diperankannya, serta memberikan penghargaan yang berupa pujian kepada setiap kelompok, (10) Penutup: Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari, dan (11) Evaluasi: Siswa mengerjakan soal evaluasi hasil.

Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar Menurut Purwanto (2011:34) menyatakan bahwa, "Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Sedangkan menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2009:14) menyatakan bahwa, "hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan tingkah laku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu".Berdasarkan pendapat tersebut hasil belajar yang dimaksud ialah nilai yang didapatkan siswa, mencakup tiga domain yaitu kognitif,afektif, dan psikomotorikdari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Menurut Zainul Ittihad Amin (2008:1.31) mengemukakan bahwa, "Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai "usaha sadar"

untuk menyiapkan peserta didik agar pada masa datang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan negara. Maksud dari patriot pembela bangsa dan negara ialah pemimpin yang mempunyai kecintaan, kesetiaan, serta keberanian untuk membela bangsa dan tanah air melalui bidang profesinya masing-masing”. Sedangkan, menurut Hamid Darmadi (2010:160) mengemukakan bahwa, ”Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu upaya untuk menimbulkan sikap perilaku bela negara yang mencakup pembangunan sikap moral dan watak bangsa serta pendidikan politik kebangsaan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah usaha sadar yang menyiapkan siswa untuk menimbulkan sikap perilaku bela negara yang mencakup pembangunan sikap moral dan watak bangsa serta pendidikan politik serta kebangsaan berkarakter yang berakar pada kebudayaan bangsa serta sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Menurut Mansoer (dalam Muhamad Erwin, 2011:2) menyatakan bahwa, “pada hakikatnya Pendidikan Kewarganegaraan itu merupakan hasil dari sintesis antara *civic education*, *democracy education*, serta *citizenship* yang berlandaskan pada Filsafat Pancasila serta mengandung identitas nasional Indonesia serta materi muatan tentang bela negara”.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang tercantum dalam BNSP (2011:2) pada SD/MI adalah sebagai berikut.

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Udin S. Winataputra (2007:1.20) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah berpikir kritis, kreatif, berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, berinteraksi, dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusi Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2007:67), menyatakan bahwa, “Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik observasi langsung. Menurut Hadari Nawawi

(2007:100) ”Teknik observasi langsung adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi”. Teknik ini dilakukan melalui pengamatan terhadap siswa pada saat bermain peran menggunakan lembar observasi. Menurut Hadari Nawawi (2007:101), ”Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai suatu ukur yang relevan”. Teknik pengukurannya dalam penelitian ini adalah berupa tes yang berbentuk soal pilihan ganda dimana soal yang dibuat mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 22 orang, dengan sampel 22 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel random karena diasumsikan populasi bersifat homogen yaitu siswa memiliki karakteristik yang sama, siswa mendapatkan materi berdasarkan kurikulum yang sama, dan waktu belajar yang didapatkan siswa juga sama.

Teknik pengolahan data, data yang diperoleh diberi skor tolak ukur berdasarkan kategori penilaian hasil observasi pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Tolak Ukur Kategori Penilaian Hasil Observasi Pelaksanaan Metode Bermain Peran**

<b>Skor Akhir</b>	<b>Keputusan</b>	<b>Grade</b>
80 – 100	Berhasil	A (baik sekali)
70 – 79	Berhasil	B (baik)
60 – 69	Berhasil	C (cukup)
50 – 59	Belum berhasil	D (kurang)
0 – 49	Belum berhasil	E (sangat kurang)

*Sumber : Adi Suryanto, dkk (2008:4.42)*

Hasil belajar siswa akan diberi skor tolak ukur berdasarkan kategori penilaian hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Tolak Ukur Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa**

Skor Akhir	Keputusan	Grade
80 – 100	Berhasil	A (baik sekali)
70 – 79	Berhasil	B (baik)
60 – 69	Berhasil	C (cukup)
50 – 59	Belum berhasil	D (kurang)
0 – 49	Belum berhasil	E (sangat kurang)

*Sumber : Adi Suryanto, dkk (2008:4.42)*

Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar adalah dihitung dengan menggunakan rumus pearson product moment (PPM) yang diungkapkan oleh Awwaluddin, dkk (2009:3-5).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Deskripsi Pelaksanaan Metode Bermain Peran Oleh Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Variabel X)**

Dalam penelitian ini rumusan hipotesis yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, masalah yang dibahas adalah apakah terdapat korelasi antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan?. Untuk melihat korelasi tersebut, maka dirumuskan melalui variabel bebas (pelaksanaan metode bermain peran) dan variabel terikat (hasil belajar) dengan berbagi indikator yang telah ditentukan. Jumlah responden dalam pengumpulan data sebanyak 22 orang siswa. Untuk menilai proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran, alat penelitian yang digunakan berupa lembar observasi. Perhitungan hasil observasi pelaksanaan metode bermain peran dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Konservasi Nilai} = \frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100.$$

Setelah masing-masing nilai perorang siswa dihitung, perhitungan tersebut dilanjutkan lagi menggunakan rumus perhitungan *Mean* menurut Burhan Nurgiyantoro, dkk (2009:64)

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

Keterangan:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \text{Rata-rata ( mean)} \\ \sum X &= \text{Jumlah skor} \\ N &= \text{Jumlah subyek}\end{aligned}$$

Data yang diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan metode bermain peran (Variabel X), digunakan tolak ukur.

## 2. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ( Variabel Y)

Untuk mengetahui seberapa besar rata-rata hasil belajar siswa, maka dibuat alat penelitian berupa tes yang berbentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari empat puluh soal. Sebelum soal tersebut digunakan untuk alat penelitian, terlebih dahulu soal tersebut divalidasi oleh ahlinya. Setelah soal divalidasi dan direvisi, soal akan dilakukan uji coba di kelas yang sama tetapi beda sekolah. Perhitungan Hasil Belajar dapat dihitung dengan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100.$$

Setelah masing-masing nilai perorang siswa dihitung, perhitungan tersebut dilanjutkan lagi menggunakan rumus perhitungan *Mean* menurut Burhan Nurgiyantoro, dkk (2009:64)

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

Keterangan:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \text{Rata-rata ( mean)} \\ \sum X &= \text{Jumlah skor} \\ N &= \text{Jumlah subyek}\end{aligned}$$

Data yang diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan metode bermain peran (Variabel X), digunakan tolak ukur.

Untuk mengetahui korelasi antara variabel X dan variabel Y pada pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan kelas VA sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan, menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N (\sum X^2) - (\sum X)^2][N (\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat dibandingkan antara nilai r hitung dengan r tabel dengan taraf signifikan 5 %. Derajat kebebasan adalah jumlah subjek dikurangi dua. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 22 orang, dengan demikian Db dalam penelitian ini adalah  $22 - 2 = 20$ . Dengan derajat kebebasan 20 pada taraf signifikan 5 %, angka koefisien korelasi dalam tabel statistik adalah 0,444 sedangkan angka koefisien korelasi yang diperoleh berdasarkan perhitungan korelasi *pearson product moment* yaitu 0,499. Maka pelaksanaan metode bermain peran lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikan 5 %, dengan kata lain hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak kebenarannya dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima kebenarannya. Hal tersebut berarti terdapat korelasi positif yang signifikan antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan.

## Pembahasan

### 1. Hasil Analisis Rata-Rata Hasil Observasi Pelaksanaan Metode Bermain Peran oleh siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan

Berdasarkan data rata-rata hasil observasi pelaksanaan metode bermain peran diperoleh sebesar 1658,32 atau dengan rata-rata 75,38 yang termasuk kategori baik. Selanjutnya data dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi, maka diperoleh data di bawah ini.

- Sebanyak 5 siswa atau 22,73% siswa memiliki kemampuan dalam pelaksanaan metode bermain peran yang tergolong sangat tinggi.
- Sebanyak 13 siswa atau 59,09% siswa memiliki kemampuan dalam pelaksanaan metode bermain peran yang tergolong baik.
- Sebanyak 4 siswa atau 18,18% siswa memiliki kemampuan dalam pelaksanaan metode bermain peran tergolong cukup.

### 2. Hasil Analisis Rata-Rata Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan

Berdasarkan data rata-rata hasil belajar siswa diperoleh sebesar 1665 atau dengan rata-rata 75,682 yang termasuk kategori baik. Selanjutnya data dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi, maka diperoleh data dibawah ini..

- Sebanyak 7 siswa atau 31,82% siswa memiliki hasil belajar yang tergolong sangat baik.
- Sebanyak 15 siswa atau 68,18% siswa memiliki hasil belajar yang tergolong baik.

### 3. Hasil Analisis Korelasi antara Rata-rata Hasil Observasi Pelaksanaan Metode Bermain Peran Oleh Siswa dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan

Dari perhitungan statistik dapat diketahui bahwa antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar bertanda positif dengan memperhatikan besarnya  $r_{xy}$  hitung yang diperoleh angka koefisien korelasi adalah 0,499. Apabila hasil tersebut diinterpretasikan dengan tabel pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi angka 0,499 berada diantara 0,40 – 0,599, maka korelasi tersebut termasuk kategori sedang.

### 4. Pengujian Hipotesis

#### a. Kriteria pengujian Hipotesis

- Jika  $r_{xy}$  hitung  $> r_{xy}$  tabel, berarti signifikan dengan demikian maka  $H_0$  ditolak kebenarannya dan  $H_a$  diterima kebenarannya.
- Jika  $r_{xy}$  hitung  $< r_{xy}$  tabel, berarti non signifikan dengan demikian maka  $H_0$  diterima kebenarannya dan  $H_a$  ditolak kebenarannya.

#### b. Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan statistik data menggunakan rumus *Product Moment*, diperoleh angka koefisien  $r_{xy}$  hitung = 0,499 dan diperoleh angka koefisien  $r_{xy}$  tabel = 0,444 dengan taraf signifikan 5%.

Dengan kata lain  $r_{xy}$  hitung  $> r_{xy}$  tabel atau  $0,499 > 0,444$  yang berarti signifikan. Dengan demikian  $H_0$  yang berbunyi “tidak terdapat korelasi antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan” ditolak kebenarannya dan  $H_a$  yang berbunyi “terdapat korelasi antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan” diterima kebenarannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dan dari hasil penelitian serta setelah dilakukan analisis data maupun pengujian hipotesis, dinyatakan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat Korelasi Pelaksanaan Metode Bermain Peran oleh siswa dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan. Hal ini dapat dilihat dari angka koefisien korelasi  $r_{xy}$  hitung  $> r_{xy}$  tabel atau  $(0,499 > 0,444)$  yang berarti signifikan. Dengan demikian  $H_0$  yang berbunyi “tidak terdapat korelasi antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan” ditolak kebenarannya dan  $H_a$  yang berbunyi “terdapat korelasi antara pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan” diterima kebenarannya.

Secara khusus dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil observasi Pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan termasuk kategori baik. Hal ini diketahui dari hasil analisis rata-rata observasi Pelaksanaan metode bermain peran yang memperoleh nilai sebesar 1658,32 atau dengan rata-rata 75,38. (2) Hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan termasuk kategori baik. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis rata-rata hasil belajar siswa yang memperoleh nilai sebesar 1665 atau dengan rata-rata 75,682. (3) Terdapat korelasi antara Pelaksanaan metode bermain peran oleh siswa dengan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VA Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan sebesar 0,499 yang termasuk kategori sedang.

Hal ini dikarenakan pada saat menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran, peneliti mendapat kendala seperti siswa masih ada yang malu dalam melakukan perannya dan ada siswa yang tidak ingin bergabung dengan kelompok yang bukan sahabat karibnya sehingga peran yang ditampilkannya kurang maksimal.

### **Saran**

Pelaksanaan metode bermain peran memiliki hubungan yang kuat dengan hasil belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada: (1) Guru hendaknya ketika melaksanakan proses pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi supaya tidak terjadi kebosanan pada diri siswa ketika belajar karena dengan metode yang bervariasi akan membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa akan mengalami perkembangan. (2) Penerapan metode yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran harus dikakukan secara kontinyu dan ketika menerapkan suatu metode pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, khususnya metode bermain peran ini.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Abdul, Aziz Wahab, dkk. 2009. **Metode dan Model-Model Mengajar**. Bandung: Alfabet Bandung.
- Adi Sunaryo, dkk. 2008. **Evaluasi Pembelajaran di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Agus Taufik, dkk. 2007. **Pendidikan Anak Di SD**. Jakarta: Universitas terbuka.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2009. **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Awalluddin, dkk. 2009. **Statistika Pendidikan**. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- BNSP. 2011. **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Burhan Nurgiyantoro, dkk. 2009. **Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- FKIP UNTAN. 2013. **Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**. Pontianak : FKIP UNTAN.
- Hadari Nawawi. 2007. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hamdani. 2011. **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: Pustaka Setia.

- Hamid Darmadi. 2010. **Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan**. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, B. Uno. 2008. **Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif**. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muhamad Erwin. 2011. **Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia**. Padang: Refika Aditama.
- Purwanto. 2011. **Evaluasi Hasil Belajar**. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Slameto. 2010. **Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Udin S Winataputra, dkk. 2007. **Materi Dan Pembelajaran PKn SD**. Jakarta: Universitas terbuka.
- Zainul, Ittihad Amin. 2008. **Pendidikan Kewarganegaraan**. Jakarta: Universitas Terbuka.