

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**MARGARETHA LIDYA SUMARNI
F37009014**



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

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Margaretha Lidya Sumarni, Maridjo Abdul Hasjmy, Nursyamsiar Tirtowati
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
email:margaretha220@gmail.com

Abstrak: Penelitian tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di SDN 15 Sui Raya bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap hasil pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya. Bentuk penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian *nonequivalent control group design*. Nilai rata-rata *pre-test* siswa sebelum diterapkannya pembelajaran metode *role playing* adalah 57,21 dan rata-rata *post-test* siswa adalah 82,3. Hasil uji hipotesis menggunakan analisis varians pada taraf 5 % (0,05) diperoleh F_{hitung} 31,99 dan untuk F_{tabel} 4,00, sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $31,99 > 4,00$ berarti signifikan. Dari perhitungan *effect size* (ES), diperoleh 0,96 (kriteria tinggi). Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap hasil pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri 15 Sui Raya.

Kata Kunci: Pengaruh, *Role Playing*, Hasil Pembelajaran

Abstract: Research on the influence of the use of the method of role playing on learning outcomes Civics class fifth in Grade of Elementary School 15 Sui Raya aims to describe how much of a significant influence between the use of role playing method of the class fifth student learning outcomes Grade of Elementary School 15 Sui Raya. This research is a form of quasi-experimental research design with a nonequivalent control group design. The average value of students' pre-test prior to the application of the learning methods of role playing is 57.21 and the average post-test students was 82.3. The results of hypothesis testing using analysis of variance at 5% level (0.05) was obtained for the calculated F count 31.99 and F table 4.00, so the F count $>$ F table or $31.99 > 4.00$ means significant. From the calculation of effect size (ES), obtained 0.96 (high criterion). So we can conclude there is a significant relationship between the use of a method of role playing on learning outcomes fifth grade students in Grade of Elementary Schools 15 Sui Raya.

Keywords: The influence, Role Playing, Learning Outcomes

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia agar anak didik menjadi manusia yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif dan inovatif. Pemerintah Republik Indonesia telah bertekad untuk memberikan kesempatan kepada seluruh warga negara Indonesia untuk menikmati taraf hidup warga negara sebagai agen pembaharuan.

Pendidikan sebagai suatu usaha dan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia diharapkan mampu memberikan peran dan andilnya dalam meningkatkan pembangunan. Karena itu pendidikan haruslah mampu memberikan kontribusi yang nyata dalam pembangunan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang telah diatur dalam Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional di atas, maka perlu dilakukan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik spesifik dalam hal orientasinya untuk membentuk pribadi siswa agar menjadi warga negara yang memiliki pemahaman, penghayatan, dan kesadaran yang tinggi akan hak-hak dan kewajiban serta mampu dan cakap melaksanakan kedalam kehidupan sehari disegala bidang kehidupan, oleh karena itu aktivitas pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang disajikan oleh seorang guru hendaknya lebih berpusat pada siswa, menyenangkan, memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuannya, aktif, dapat bekerjasama dengan orang lain, bermakna dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Dalam proses pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan. Salah satu metode aktif yang digunakan adalah metode *role playing*. Metode *role playing* dirancang untuk lebih menekankan pada keaktifan siswa, serta memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar dengan membangun pengetahuannya sendiri, serta siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan berinteraksi dengan temannya dalam menemukan dan memahami konsep-konsep dalam proses pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran bisa tercapai secara optimal.

Pentingnya hasil pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan harus mencakup 3 ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Karena pada umumnya hasil pembelajaran hanya terfokus pada satu ranah saja yaitu ranah kognitif, sehingga ranah afektif dan psikomotor kurang diperhatikan oleh guru. Dalam hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, ketiga ranah tersebut harus dinilai secara merata agar pembelajaran mendapat hasil yang maksimal. Ketiga ranah tersebut terbagi lagi menjadi beberapa jenjang dalam setiap bagian, yaitu ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), ranah afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi), ranah psikomotor (imitasi, manipulasi, artikulasi, naturalisasi, dan kreativitas).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 08 Maret 2014 dengan wali kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya yaitu Ibu Zainab, S.Pd dan Ibu Suwarni, S.Pd menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih kurang memuaskan, dimana masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 60. Dari data yang diperoleh rata-rata hasil belajar Pendidikan

Kewarganegaraan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya yaitu sebesar 57, dimana sekitar 40% siswa yang masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut dikarenakan kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di dalam kelas, sehingga berdampak pada hasil pembelajaran siswa itu sendiri. Jadi, adanya anggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar adalah pembelajaran yang mudah dan cukup dipelajari seperlunya saja adalah anggapan yang kurang tepat hal itu dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang masih kurang memuaskan.

Kenyataannya dari hasil pengamatan yang dilakukan, hasil pembelajaran tidak mencapai standar yang telah ditentukan dan proses pembelajaran tidak berpusat kepada siswa serta metode yang digunakan tidak merangsang siswa untuk aktif karena guru selalu mendominasi pembelajaran dengan ceramah dan memberikan tugas saja. Sehingga hasil belajar tidak maksimal karena hanya memuat aspek kognitif saja, sedangkan aspek afektif dan psikomotor kurang diperhatikan oleh guru.

Untuk mencapai hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sesuai dengan harapan, maka diharapkan metode pembelajaran yang digunakan harus terpusat pada siswa. Salah satu cara untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan tersebut, yaitu dengan menggunakan metode *role playing*, agar pembelajaran menjadi lebih aktif, bervariasi dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan penuh antusias mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan dalam pelaksanaannya diharapkan metode ini bisa digunakan semaksimal mungkin sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh bisa tercapai secara optimal.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut dilakukanlah tindakan yang mampu meningkatkan hasil pembelajaran siswa yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan berlangsung, siswa lain yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum pesan tersembunyi dan mengevaluasi permainan peran.

Dengan menggunakan metode *role playing* ini diharapkan dalam proses pembelajaran, siswa aktif, dapat berpikir secara kritis dan mampu memecahkan persoalan atau masalah dalam materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya.”

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung

kepada apa yang diperankan. Menurut Zuhaerini (1983), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisir daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak, (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (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.

Menurut Van Ments (dalam Hisyam Zaini, 2008: 100) Hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu-individu, atau teman lain dalam kelas, atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem atau situasi yang spesifik dari bidang studi tersebut. Manfaat melibatkan siswa dalam *role playing* adalah sebagai berikut.

(a) mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh, (b) mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis, (c) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (d) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (e) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret.

Prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah (dalam Hamzah B. Uno, 2009: 26), yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) penataan panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan bentuk penelitian *development experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1
Desain Penelitian

$O_1 \text{ X } O_2$
$O_3 \text{ X } O_4$

Seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya tahun ajaran 2013/2014 menjadi sampel dalam penelitian ini yang terdiri dari dua kelas yaitu, kelas VA (kelas eksperimen) dan VB (kelas kontrol) yang dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2
Daftar Jumlah Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Kelas V A	10 Siswa	23 Siswa	33 Siswa
Kelas V B	20 Siswa	11 Siswa	31 siswa
	Jumlah		64 siswa

Sebagai upaya preventif terhadap masalah dalam melakukan penelitian di lapangan, maka perlu disusun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang meliputi.

Tahap Persiapan

1. Melakukan observasi ke sekolah yang menjadi tempat penelitian. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti bermitra dengan guru SD Negeri 15 Sui Raya.
2. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rancangan Pelaksanaan pembelajaran (RPP), soal *pre-test*, dan *post-test*.
3. Melaksanakan validasi instrument penelitian.
4. Merevisi instrument penelitian berdasarkan uji coba.
5. Melaksanakan uji coba soal *pre-test* dan *post-test*.
6. Menganalisis data hasil uji coba soal test (realibitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran).
7. Menentukan jadwal penelitian yang akan dilakukan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V yang ada di SD Negeri 15 Sui Raya.

Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan soal *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menerapkan metode pembelajaran *role playing* di kelas kontrol.
3. Memberikan soal *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tahap Akhir

1. Memberikan skor dari hasil tes siswa.
2. Menghitung rata- rata hasil tes siswa.
3. Menghitung standar deviasi siswa.
4. Menguji normalitas dan homogenitas varians data.
5. Jika data berkontribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis varian menggunakan rumus ANAVA satu jalan (one way ANAVA) dan t-tes.
6. Menghitung besarnya pengaruh pembelajaran menggunakan rumus *Effect Size*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal, sedangkan Teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemberian skor terhadap hasil pembelajaran siswa pada *pre-test* dan *post- test* yang diberikan siswa. Validitas oleh satu orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan dan satu orang guru Sekolah Dasar

Negeri 27 Pontianak Timur. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 27 Pontianak Timur diperoleh keterangan bahwa tingkat reabilitas soal yang disusun tergolong tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,72.

Analisis butir soal atau analisa item adalah pengkajian butir soal agar diperoleh perangkat pertanyaan yang memiliki kualitas yang memadai. Ada dua jenis analisis butir soal, yakni analisis tingkat kesukaran soal dan analisis daya pembeda.

Tingkat kesukaran soal dihitung dengan rumus:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

(Purwanto, 2011: 99)

Daya pembeda ditentukan dengan rumus:

$$DB = \frac{\sum T_B \cdot \sum R_B}{\sum T \cdot \sum R}$$

(Purwanto, 2011: 102)

Untuk menjawab masalah dalam penelitian ini yaitu seberapa besar pengaruh model simulasi sosial terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya digunakan rumus *Effect Size* sebagai berikut.

$$Es = \frac{X_e - X_c}{S_c}$$

Kriteria :

ES < 0,2 = tergolong rendah

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

ES > 0,8 = tergolong tinggi

(Endang Mulyatiningsih, 2011: 22)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan metode *role playing* terhadap hasil pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 64 siswa, yaitu 31 orang pada kelas kontrol dan 33 pada kelas eksperimen. Dari sampel tersebut diperoleh data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang meliputi.

Tabel 3
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})	55,39	73,39	57,21	82,3
Standar Deviasi (SD)	11,96	9,27	10,73	9,74
Uji Normalitas (X^2)	5,1888	3,44092	9,212	5,2732
	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
Uji Homegenitas (F)	1,50		1,34	
Uji Hipotesis (Fo)	1,90631		31,99	

Pembahasan

1) Rata-rata nilai pre-test dan post-test

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa:

- Rata-rata nilai pre-test siswa pada kelas kontrol sebesar 55,39 dan rata-rata nilai post-test siswa pada kelas kontrol yaitu 73,39.
- Rata-rata nilai pre-test siswa pada kelas eksperimen sebesar 57,21 dan nilai rata-rata post-test peserta didik pada kelas eksperimen adalah 71,94.

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa, hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dari hasil pembelajaran siswa yang diajar menggunakan pembelajaran metode konvensional. Adapun secara umum, hasil belajar siswa baik yang ada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai pre-test maupun post-test.

2) Perhitungan Standar Deviasi (SD)

Perhitungan standar deviasi berguna untuk melihat penyebaran data kedua kelompok baik itu yang ada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen dengan melihat standar deviasi pada hasil pre-test dan post-test. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

- a. Nilai standar deviasi pre-test pada kelas eksperimen yaitu 10,73 dan pada kelas kontrol sebesar 11,96. Hal ini berarti skor pre-test pada kelas kontrol lebih tersebar secara merata bila dibandingkan dengan kelas eksperimen.
- b. Nilai standar deviasi post-test pada kelas eksperimen yaitu 9,74 dan pada kelas kontrol sebesar 9,27. Hal ini berarti hasil post-test yang ada di kelas eksperimen lebih menyebar secara merata bila dibandingkan dengan kelas kontrol.

3) Analisis Data *Pre-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa baik yang ada di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka perlu dilakukan uji normalitas data, pengujian homogenitas varians, dan menentukan rumus ANAVA dengan langkah–langkah sebagai berikut.

- Uji normalitas data berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *Pre-test* kelas kontrol dan eksperimen diperoleh harga Chi Kuadrat (x^2) yaitu:
 - Harga Chi Kuadrat (x^2) kelas Kontrol

$$x^2 = \sum \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$
$$x^2 = 5,1888$$

Dari nilai $x_{hitung}^2 = 5,1888$ dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5% dan dk = 3 diperoleh $x_{tabel}^2 = 9,488$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $5,1888 < 9,488$ dapat dikatakan bahwa data *Pre-test* pada kelas kontrol berdistribusi normal.

- Harga Chi Kuadrat (x^2) kelas Eksperimen

$$x^2 = \sum \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$
$$x^2 = 9,212$$

Dari nilai $x_{hitung}^2 = 9,212$ dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5% dan dk = 3 diperoleh $x_{tabel}^2 = 9,488$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $9,212 < 9,488$ dapat dikatakan bahwa data *Pre-test* pada kelas Eksperimen berdistribusi normal.

- Uji homogenitas varians

Dari perhitungan varians data pre-test pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh.

$$S^2 = \frac{142,978}{115,235} = 1,24$$

Dari tabel “nilai untuk distribusi F” diperoleh F_{tabel} pada $\sigma = 5\%$ adalah 1,83. Karena $F_{hitung} (1,24) < F_{tabel} (1,83)$ maka data tes awal (*pre-test*) kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

4) *Post-Test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

- Uji normalitas data

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *Post-test* kelas kontrol dan eksperimen diperoleh harga Chi Kuadrat (x^2) yaitu :

- Harga Chi Kuadrat (x^2) kelas Kontrol

$$x^2 = \sum \frac{(o_i - E_i)^2}{E_i} = 3,44092$$

Dari nilai $x_{hitung}^2 = 3,44092$ dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5% dan dk = 3 diperoleh $x_{tabel}^2 = 9,488$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $3,44092 < 9,488$ dapat dikatakan bahwa data *Post-test* pada kelas kontrol berdistribusi normal.

- Harga Chi Kuadrat (x^2) kelas Eksperimen

$$x^2 = \sum \frac{(o_i - E_i)^2}{E_i} = 5,2832$$

Dari nilai $x_{hitung}^2 = 5,2832$ dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5% dan dk = 3 diperoleh $x_{tabel}^2 = 5,991$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $5,2832 < 5,991$ dapat dikatakan bahwa data *Post-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

- Uji homogenitas varians

Dari perhitungan varians data Post Test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh:

$$S^2 = \frac{94,78}{85,99} = 1,10$$

Dari tabel “nilai untuk distribusi F” diperoleh F_{tabel} pada $\sigma = 5\%$ adalah 1,10. Karena $F_{hitung} (1,10) < F_{tabel} (1,83)$ maka data tes akhir (*post-test*) kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

5) Anava

Menghitung nilai F (F_o) dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{RKA}{\frac{RKD}{2158,05}} = \frac{2158,05}{67,46} = 31,99$$

Harga F_{hitung} dibanding dengan harga F_{tabel} dengan dk pembilang $=m-1=2-1=1$ dan dk penyebut $=N-m=64-2=62$. Diperoleh harga F_{tabel} (4,00) untuk taraf signifikansi 5%. Jadi $31,99 > 4,00$. Dengan demikian, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

6) Effect Size (ES)

Pengaruh dari penggunaan model simulasi sosial diperoleh dengan rumus Effect Size yaitu.

$$ES = \frac{(\bar{Y}_E - \bar{Y}_C)}{S_c}$$
$$ES = \frac{82,3 - 73,39}{9,27}$$

$$ES = 0,96$$

Berdasarkan kriteria, harga $ES= 0,96$, tergolong dalam kategori tinggi.

Analisis Pembelajaran di Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VB Sekolah Dasar 15 Sui Raya pada tahun ajaran 2013/2014. Adapun jumlah peserta didik pada kelas kontrol yaitu 31 orang. Proses pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan selama empat kali pertemuan dimana setiap pertemuan berlangsung 2 x 35 menit dengan menggunakan metode *konvensional*. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran langsung dilakukan oleh peneliti dan Ibu Sumiati Sabran selaku guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai observer atau pengamat.

Pada pertemuan pertama peserta didik masih mengalami kesulitan saat pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berlangsung hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang tidak memiliki buku pelajaran, sehingga untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberi fotocopy materi kepada peserta didik pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol lebih berpusat pada guru dimana pembelajaran dilakukan secara klasikal dan hanya memberikan sedikit sekali kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Analisis Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Adapun yang menjadi kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas VA Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 33 orang. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, setiap pertemuan berlangsung Selama 2x35 menit dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pembelajaran langsung dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh Ibu Sumiati Sabran selaku guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai observer atau pengamat.

Secara umum, pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* berlangsung dengan baik, walaupun pada awal penelitian terdapat beberapa kendala yaitu peneliti kesulitan dalam pengkondisian kelas yang dikarenakan peserta didik masih belum terbiasa melaksanakan pembelajaran yang bersifat kooperatif. Hal ini dapat terlihat pada pertemuan pertama dimana untuk menempatkan peserta didik duduk secara berkelompok memerlukan waktu yang cukup lama. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka pada pertemuan selanjutnya peneliti telah menentukan terlebih dahulu tempat duduk masing-masing kelompok dan setiap kelompok diminta untuk mengingat kembali tempat duduknya pada pertemuan selanjutnya, sehingga pengkondisian kelas tidak memerlukan waktu yang cukup lama. Pada saat pembagian kelompok peneliti tidak mengalami kesulitan karena sebelumnya peneliti telah meminta bantuan kepada wali kelas VA untuk membagi peserta didik dengan tingkat kemampuan yang sama. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang peserta didik dan masing-masing anggota kelompok akan berperan sesuai karakter yang sudah ditentukan oleh kelompoknya dan menggunakan name tag atau topi kerucut sesuai nama karakter yang diperankan. Dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mampu berkerjasama dalam kelompok, berani berbicara didepan orang banyak sekaligus percaya diri terhadap kemampuannya sendiri. Pembelajaran yang berlangsung di kelas eksperimen berlangsung dengan baik dimana setiap kelompok bersungguh-sungguh dan aktif pada saat penggunaan metode *Role Playing* berlangsung, walaupun terdapat beberapa siswa yang tidak tertib pada saat permainan berlangsung dan sesuai kesepakatan bersama maka kelompok atau anggota kelompok yang tidak tertib pada saat penggunaan metode berlangsung maka kelompoknya akan diperintahkan melakukan *Role Playing* lebih dari sekali. Dengan diberlakukannya sanksi seperti diatas maka banyak anggota kelompok yang tidak berani untuk ribut ataupun mengganggu teman-temannya sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan menyenangkan.

Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan selama penelitian ini berlangsung ada sebagai berikut:

(1) Siswa pada kelas eksperimen belum pernah melakukan pembelajaran yang bersifat kooperatif sehingga peneliti mengalami kesulitan pada saat pembagian kelompok dan penguasaan kelas pada awal pembelajaran, (2) Pada saat pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa siswa yang bukan bagian dari kelas kontrol atau kelas eksperimen ribut diluar kelas sehingga mengganggu jalannya pembelajaran di kelas, (3) Peneliti belum hafal nama dan karakter dari peserta didik baik yang ada di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal ini berpengaruh pada penguasaan kelas.

Pengujian Hipotesis

1. Kriteria Pengujian

- a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ (signifikan), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ (non signifikan), maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

2. Hasil Pengujian

Dari perhitungan Anava *post-test* harga F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} dengan dk pembilang = $m-1 = 2-1 = 1$ dan dk penyebut = $n - m = 64-2 = 62$. Ditemukan harga F_{tabel} (4,00) dengan taraf signifikansi 5%. Diperoleh nilai F_{hitung} (31,99) > 4,00, dengan demikian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti signifikan. Maka hipotesis nol yang berbunyi “Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya” ditolak kebenarannya dan hipotesis alternatif yang berbunyi “Terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya” diterima kebenarannya.

3. Effect Size

$$ES = \frac{(\bar{Y}_E - \bar{Y}_C)}{S_c}$$
$$ES = \frac{82,3 - 73,39}{9,27}$$
$$ES = 0,96$$

Hasil perhitungan *effect size* sebesar 0,96 tergolong dalam kategori tinggi. Ini berarti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa, dapat disimpulkan sebagai berikut.

(1) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas V B Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya (kelas kontrol) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tanpa menerapkan metode *role playing* adalah 73,39 dari skor total sebesar 2275 dengan standar deviasi sebesar 9,27, (2) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri 15 Sui Raya (kelas eksperimen) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menerapkan metode *role playing* adalah 82,3 dari skor total sebesar 2716 dengan standar deviasi sebesar 9,74, (3) Dari hasil belajar siswa (*post-test*) di kelas kontrol dan eksperimen, terdapat perbedaan skor rata-rata *post-test* siswa sebesar 8,91 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji F) menggunakan Anava diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%) $31,99 > 4,0$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan *Role Playing* terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SDN 15 Sui Raya, (4) Harga *effect size* sebesar 0,96 dengan kriteria besarnya *effect size* berada pada kategori tinggi yaitu $ES = 0,96$ yang berarti penggunaan metode *role playing* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SDN 15 Sui Raya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran, adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Penggunaan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil dan proses pembelajaran di sekolah dasar, untuk itu diharapkan kepada guru sekolah dasar untuk menggunakan metode *Role Playing* ini sebagai alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar, (2) Berdasarkan pengalaman dilapangan peneliti berharap agar kedepannya dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guru menggunakan metode-metode yang bersifat kooperatif sehingga dapat melatih kerjasama, keaktifan dan menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas, (3) Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Guru harus berperan sebagai motivator dan fasilitator bagi setiap siswa, (4) Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan metode *Role Playing* hendaknya membuat media yang lebih menarik untuk nama-nama peran yang akan dimainkan oleh siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan, Marzuki. (2012). **Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Endang, Mulyatiningsih. (2012). **Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan**. Bandung: Alfabeta.
- Erwin Muhammad, SH., M.Hum. (2011). **Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia**. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hisyam, Zaini, Dkk. (2008). **Strategi Pembelajaran Aktif**. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.
- Purwanto, Dr., M.Pd. (2011). **Evaluasi Hasil Belajar**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Udin S, Winataputra. (2008). **Pembelajaran Pkn di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uno, Hamzah B, Prof., Dr., M.Pd. (2009). **Model Pembelajaran**. Jakarta: Bumi Aksara.