

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA GAMBAR DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MUJAHIDIN LOLOAN BARAT TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Hj. Husniyah, Wayan Lasmawan, Nyoman Dantes

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarja
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: [{hj.husniyah; wayan.lasmawan; dantes}@pasca.undiksha.ac.id](mailto: {hj.husniyah; wayan.lasmawan; dantes}@pasca.undiksha.ac.id)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013". Populasi penelitian ini adalah Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Negara. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Post Test Only Control Group Design*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar yang berbentuk uraian dan pilihan ganda. Analisis data menggunakan anava dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional. 2). Terdapat pengaruh interaksi antara metode belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar PKn Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013, 3). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi. 4). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional pada siswa yang memiliki kreativitas rendah.

Kata Kunci: Kreativitas, Metode Bermain Peran, Media Gambar, PKn.

ABSTRACT

This study aims at examining the effect of role play method aided by pictures media and creativity towards civics learning achievement of third grade students of Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat in Negara District, Jembrana Regency in the year 2012/2013. The population of this research is the third grade students of Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Negara. This research used experimental design of *Post Test Only Control Group Design*. The data in this research were collected by using learning achievement test in the form of descriptions and multiple choices. The data were analyzed by using two-way ANOVA. The results show that: 1). There are learning achievement differences between students who take role play method aided by pictures media and the students who take conventional learning methods. 2). There is an interaction effect between learning method and students' creativity towards civics learning achievement of third grade students of Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat in Negara District, Jembrana Regency in the year 2012/2013). For high creativity students, there are differences of civics learning achievement between students who take role play method aided by pictures media and the students who take conventional learning methods. 4). For low creativity students, there are differences of civics learning achievement between students who take role play method aided by pictures media and the students who take conventional learning methods.

Keywords: Creativity, Role Play Method, Pictures Media, Civics.

PENDAHULUAN

Pembelajaran terjadi ketika seorang pelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur dirinya sendiri. Belajar Harfiah adalah menciptakan makna baru, sejauh ini pendidikan didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Suasana kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Untuk itu diperlukan strategi belajar baru yang dapat memberdayakan siswa, sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafalkan fakta-fakta tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa berkeaktifan tinggi.

Profesionalisme seorang guru sangatlah dibutuhkan guna terciptanya suasana proses belajar mengajar yang efisien dan efektif dalam pengembangan siswa yang memiliki kemampuan beragam. Oleh karena itu pada proses pembelajaran, guru perlu harus profesional dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan mengajar, sehingga dapat memaksimalkan potensi yang dimilikinya, walaupun dalam kenyataannya guru-guru di Indonesia sebagian besar masih mempertahankan metode-metode pembelajaran lama.

Menurut UNESCO: "*Learning to know, learning to do, learning to be, and learning to live together*". Siswa bukan hanya duduk diam dan mendengarkan, tetapi siswa harus diberdayakan agar mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajar mereka (*learning to do*). Interaksi siswa dengan lingkungannya menuntut mereka untuk memahami pengetahuan yang berkaitan dengan dunia sekitarnya (*learning to know*). Interaksi tersebut mengharuskan siswa dapat membangun jati diri (*learning to be*). Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu atau kelompok yang bervariasi akan membentuk kepribadian untuk memahami kebersamaan, bersikap toleransi terhadap teman (*learning to live together*).

Untuk mencapai tujuan tersebut di atas dibutuhkan metode pengajaran yang sesuai, salah satunya adalah Metode Bermain Peran. Metode Bermain Peran adalah suatu metode pembelajaran dengan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Metode ini menempatkan guru sebagai fasilitator dimana kegiatan belajar mengajar akan dititik beratkan pada keaktifan siswa, kegiatan

belajar ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam memahami konsep, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengemukakan gagasan atau ide dan mampu bekerjasama. Proses pembelajaran yang mengikut sertakan siswa secara aktif secara individu maupun kelompok dan proses pembelajaran akan lebih bermakna jika disertakan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa, dapat menumbuhkan kreativitas untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa sehingga memperoleh prestasi yang lebih baik. Dari beberapa metode pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktifitas dalam pembelajaran. Metode Bermain Peran memberikan suasana yang mengembirakan, sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian kesan yang didapat siswa tentang materi pelajaran menjadi lebih kuat, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian diatas, beragam faktor mempengaruhi keberhasilan sebuah pelajaran salah satunya yaitu kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran sehingga siswa terlibat aktif dan terjadi intraksi edukatif selama proses pembelajaran berlangsung, guna mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, metode seperti apa yang sekiranya dapat membantu pencapaian tujuan tersebut. Oleh karena itu diteliti tentang "Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Mujahidin Loloan Barat Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013". Berdasarkan latarbelakang di atas maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : 1).Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional. 2).Terdapat pengaruh interaksi antara metode belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar PKn. 3). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional pada

siswa yang memiliki kreativitas tinggi. 4). Terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional pada siswa yang memiliki kreativitas rendah. Berangkat dari tujuan tersebut, maka hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi. 1). Bagi guru yaitu dapat menjadi masukan yang positif untuk menambah pengetahuan dan dapat dijadikan acuan dalam merancang strategi pembelajaran serta metode dalam meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, dapat memper mudah dan menarik perhatian siswa untuk belajar lebih giat dan tekun. 2). Bagi siswa yaitu siswa dapat menguasai materi pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa menguasai dan lebih aktif, kreatif dalam belajar serta mendapat hasil yang lebih baik. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal tersebut bergantung kepada apa yang diperankan. Menurut. E. Mulyasa, (2004:141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan metode-metode mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- a. Bermain peran secara implisit mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan isi pelajaran pada situasi "di sini pada saat ini".
- b. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran, sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama.

- c. Bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah, kemudian pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.
- d. Bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Beberapa langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam penerapan metode Bermain Peran secara umum antara lain:

- a. Guru terlebih dahulu mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menjelaskan teknik pelaksanaan metode yang akan ditampilkan.
- c. Menetapkan topik yang akan dimainkan dan menceritakan jalannya peristiwa yang akan dimainkan.
- d. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari dan membentuk kelompok, serta memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- e. Memberi kesempatan pada siswa untuk mempersiapkan, mendiskusikan drama yang akan dimainkan dengan waktu yang sudah ditentukan, dan melakukan latihan sebelum drama ditampilkan.
- f. Memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk memainkan drama yang sudah disiapkan.
- g. Pada saat drama dimainkan, guru dapat menghentikan jalannya drama, untuk melihat kemungkinan-kemungkinan permasalahan yang terjadi untuk dicarikan jalan penyelesaiannya secara umum. Sehingga penonton mendapat kesempatan untuk memberikan pendapat dan penilaian pada sosiodrama yang dimainkan, disamping itu sosiodrama dapat pula dihentikan jika menemui jalan buntu.
- h. Guru dan siswa dapat memberikan penilaian, komentar, kesimpulan atau berupa catatan terhadap jalannya drama untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Metode Konvensional adalah suatu metode pembelajaran yang aktivitasnya cenderung berpusat pada guru (*Teacher Centered*), guru mendominasi, sedang peserta didik berperan

sebagai pengikut dan penerima pasif dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Sudjana, N, 2001). Pembelajaran Konvensional ini juga merupakan metode tradisional. Karena sejak dulu digunakan sebagai komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran Konvensional (tradisional) pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hafalan dari pada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil dari pada proses dan pengajaran berpusat pada guru. Pengertian dari media pengajaran yakni merupakan suatu benda, alat, metode untuk membantu meningkatkan efektifitas seorang guru dengan siswa dalam suatu proses belajar. Media pengajaran sebagai alat untuk meningkatkan pengajaran adalah sesuatu media pengajaran dimana segala kegiatannya menuntut pelajar untuk lebih banyak aktif dari pada guru, media pengajaran ini digolongkan ke dalam media pengajaran yang modern. Maka dari itu, media pengajaran sangatlah berperan sekali terhadap kegiatan pengajaran dalam dunia pendidikan. Setiap individu pada zaman globalisasi ini dituntut untuk menciptakan sesuatu yang baru. Dengan tujuan hal tersebut dapat memberikan manfaat untuk diri sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, individu dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif agar dapat bersaing di era globalisasi saat ini dan dapat menunjang pemahaman mengenai kreativitas. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan menyampaikan gagasan, melakukan aktivitas, mengubah pola pikir, pemecahan masalah atau mengembangkan konsep baru dengan cara-cara tidak konvensional, atau dapat dilakukan tidak hanya terfokus pada satu cara saja.

METODE PENELITIAN

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Kerlinger, 2003:91). Populasi penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel Sebaran Populasi Penelitian

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
MI Darussalam	III	40
MI Mujahidin	III	40
MI Al-Irsyad	III	21
MI Alfatah	III	19

MIN Banyubiru	III	22
MIN cupel	III	22
Jumlah	5	164

(Sumber: Penerimaan siswa baru masing-masing sekolah tahun 2012/2013).

Sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya, sampel ditarik secara random dan didapat sampel sebagai berikut.

Tabel Sebaran Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Kelompok	Kelas	Jumlah siswa
1	MI Mujahidin	Eksperimen Eksperimen	III A	20
			III B	20
2	MI Darussalam	Kontrol Kontrol	III A	20
			III B	20
Jumlah			4 kelas	80 siswa

Keempat kelas ini memiliki siswa yang berkemampuan akademik hampir sama. Saat pembagian kelas dilakukan secara acak, dengan demikian ditentukan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 40 siswa, dan kelompok kontrol berjumlah 40 siswa jumlah seluruhnya 80 siswa. Untuk menyakinkan peneliti, bahwa hasil belajar hanya dipengaruhi oleh pemberian perlakuan, maka untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Dilakukan pemilihan kelas secara undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing kelas diberikan tes kreativitas untuk mendapatkan siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah pada masing-masing kelas tersebut.

Skor yang diperoleh siswa setelah menjawab tes kreativitas tersebut dirangking dari skor tertinggi sampai skor terendah. Selanjutnya ditetapkan 33% dari skor tertinggi sebagai kelas atas dan 33% dari skor terendah sebagai kelas bawah. Kemampuan awal pada keempat kelas haruslah setara, artinya kemampuan awal siswa yang memiliki kreativitas tinggi pada kelas eksperimen haruslah setara dengan siswa yang memiliki kreativitas tinggi pada kelas kontrol. Demikian juga kemampuan awal siswa yang memiliki kreativitas rendah pada keempat kelas haruslah setara, kesetaraan itu dapat dicari melalui pengujian Uji Beda berdasarkan dengan Uji-t tes.

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

M_1 : Nilai rata-rata kelas eksperimen

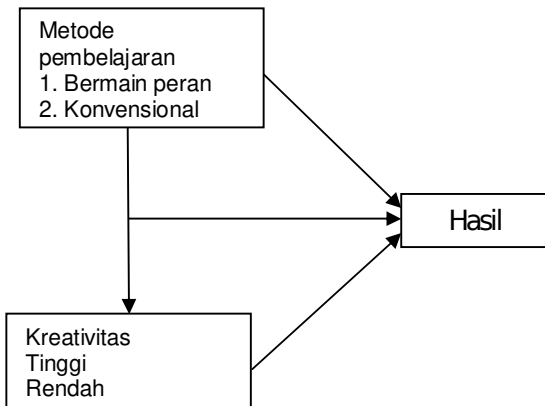
M_2 : Nilai rata-rata kelas kontrol

$\sum X_1$: Data nilai kelas eksperimen ($X_1 - M_1$)

$\sum X_2$: Data nilai kelas kontrol ($X_2 - M_2$)

N : Jumlah sampel ($N_1 = N_2$)

Hubungan antar variabel-variabel, Metode Bermain Peran berbantuan media gambar, metode pembelajaran Konvensional, kreativitas, dan hasil belajar siswa. ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



Gambar Desain Hubungan Antar Variabel-Variabel Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian untuk memperoleh suatu data pengukuran. Dalam hal ini data yang diperlukan adalah data tentang hasil belajar PKn dan data tentang kreativitas siswa. Untuk mengumpulkan kedua data tersebut diperlukan dua macam tes yaitu tes untuk mengukur hasil belajar PKn dan data tentang kreativitas siswa.

Tabel Rubrik Penilaian Kreativitas

Persentase	Tingkat Kreativitas
81-100	Sangat lengkap
61-80	Lengkap
41-60	Kurang Lengkap
21-40	Tidak Lengkap
0-20	Sangat Tidak Lengkap

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan anava dua jalur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek penelitian ini adalah perbedaan prestasi belajar PKn dengan penerapan metode Bermain Peran berbantuan media gambar, dengan metode Konvensional dan mempertimbangkan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan faktorial dengan menggunakan Anava dua jalur sebagai alat untuk menganalisis data. Dengan demikian data ini dikelompokkan menjadi:

1. Kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar.
2. Kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional.
3. Kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan memiliki kreativitas tinggi.
4. Kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan memiliki kreativitas rendah.
5. Kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional dan memiliki kreativitas tinggi.
6. Kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional dan memiliki kreativitas rendah.

Masing-masing variabel penyebaran data memberikan hasil seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel Rekapitulasi Deskripsi Statistik Setiap Variabel

Variabel Statistik	A_1	A_2	A_1B_1	A_1B_2	A_2B_1	A_2B_2
Mean	77,13	72,13	83,75	70,50	66,50	77,75
Std. Deviasi	11,25	12,90	8,56	9,72	11,01	12,41
Varians	126,78	166,52	73,36	94,47	121,32	153,88
Minimum	50	45	70	50	45	55
Maksimum	100	100	100	90	85	100
Rentangan	50	55	30	40	40	45

Keterangan :

A_1 : Kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar.

A_2 : Kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional.

A_1B_1 : Kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan memiliki kreativitas tinggi.

A_1B_2 : Kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan memiliki kreativitas rendah.

A_2B_1 : Kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional dan memiliki kreativitas tinggi.

A_2B_2 : Kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional dan memiliki kreativitas rendah.

Deskripsi Data Kelompok Siswa yang Mengikuti Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar (A_1)

Data tentang kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar mempunyai jumlah $n = 40$, mean = 77,13, skor minimal = 50, skor maksimum = 100, rentangan = 50, kelas interval = 5, standar deviasi = 11,25, dan varians = 126,78.

Deskripsi Data Kelompok Siswa yang Mengikuti Metode Konvensional (A_2)

Data tentang kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional mempunyai jumlah $n = 40$, mean = 72,13, skor minimal = 45, skor maksimum = 100, rentangan = 55, kelas interval = 5, standar deviasi = 12,90, dan varians = 166,52.

Deskripsi Data Kelompok Siswa yang Mengikuti Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dan Memiliki Kreativitas Tinggi (A_1B_1)

Data tentang kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan memiliki kreativitas tinggi mempunyai jumlah $n = 20$, mean = 83,75, skor minimal = 70, skor maksimum = 100, rentangan = 30, kelas interval = 5, standar deviasi = 8,56, dan varians = 73,36.

Deskripsi Data Kelompok Siswa yang Mengikuti Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar dan Memiliki Kreativitas Rendah (A_1B_2)

Data tentang kelompok siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan memiliki kreativitas rendah jumlah $n = 20$, mean = 70,50, skor minimal = 50, skor maksimum = 90, rentangan = 40, kelas interval = 5, standar deviasi = 9,72, dan varians = 94,47.

Deskripsi Data Kelompok Siswa yang Mengikuti Metode Konvensional dan Memiliki Kreativitas Tinggi (A_2B_1)

Data tentang kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional dan memiliki kreativitas tinggi jumlah $n = 20$, mean = 66,50, skor minimal = 45, skor maksimum = 85, rentangan = 40, kelas interval = 5, standar deviasi = 11,01, dan varians = 121,32.

Deskripsi Data Kelompok Siswa yang Mengikuti Metode Konvensional dan Memiliki Kreativitas Rendah (A_2B_2)

Data tentang kelompok siswa yang mengikuti metode Konvensional dan memiliki kreativitas rendah jumlah $n = 20$, mean = 77,75, skor minimal = 55, skor maksimum = 100, rentangan = 45, kelas interval = 5, standar deviasi = 12,41, dan varians = 153,88.

Hasil Uji Hipotesis Ditemukan hal sebagai berikut :

Hipotesis pertama, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima (nilai signifikansi "Metode" $F = 4,514$ (sig.<0,050)). Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti metode Konvensional dalam pelajaran PKn.

Hipotesis kedua, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima (nilai signifikansi "Metode*Kreativitas" $F = 27,098$ (sig.<0,050)). Ini berarti terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dalam pelajaran PKn dan kemampuan kreativitas siswa terhadap hasil belajar PKn.

Hipotesis ketiga, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima ($Q_{tabel(0,05)} = 2,97$, $Q_{hitung} = 7,330245$, $Q_{hitung} > Q_{tabel}$). Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi ketika mereka diberikan perlakuan menggunakan metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan metode Konvensional.

Hipotesis keempat, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($Q_{tabel(0,05)} = 2,97$, $Q_{hitung} = 3,080828$, $Q_{hitung} > Q_{tabel}$). Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa yang memiliki kemampuan kreativitas rendah ketika mereka diberikan perlakuan menggunakan metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan metode Konvensional.

PEMBAHASAN

hasil pengujian hipotesis telah berhasil menolak H_0 dan menerima H_1 yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran metode Bermain Peran berbantuan media gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode Konvensional. Pada siswa kelas III MI Mujahidin Loloan Barat. Hasil uji hipotesis tersebut membuktikan bahwa metode Bermain Peran berbantuan media gambar lebih unggul

dalam meningkatkan hasil belajar PKn dari pada pembelajaran metode Konvensional.

Hasil ujian hipotesis berhasil menolak H_0 dan menerima H_1 yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah. Terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran metode Bermain Peran berbantuan media gambar pada siswa kelas III MI Mujahidin Loloan Barat. Dari uraian diatas dapat disimpulkan Untuk siswa yang memiliki kreativitas tinggi hasil belajar PKn dengan metode Bermain Peran berbantuan media gambar lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode Konvensional.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan kreativitas terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III MI Mujahidin Loloan Barat Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat didiskripsikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti metode Bermain Peran berbantuan media gambar lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti metode Konvensional dalam pelajaran PKn.
2. Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dalam pelajaran PKn dan tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar PKn. Hasil pengujian hipotesis kedua mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dalam pelajaran PKn dan tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar PKn.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi ketika mereka diberikan perlakuan menggunakan metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan metode Konvensional.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa yang memiliki kemampuan kreativitas rendah ketika mereka diberikan perlakuan menggunakan metode Bermain Peran berbantuan media gambar dan metode Konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton, Mulyono. 2000. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arihyacaesarwordpress.com. *Resume Kreativitas* (Konsep, Indikator, Pengukuran) diakses 13-12-2012.
- Arikunto, S. 1988. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Arikunto, S. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi Cetakan Ketiga. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arends, R. 2004. *Learning to Teach*. 6th Ed. New York: McGraw-Co.Inc.
- Collins, G & Dixon, H. 1991. *Integrated Learning*. Australia: Bookshell Publishing.
- Dahar, R.W. 1089. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dantes, N. 2010. *Kerangka Dasar Penelitian Kuantitatif*. Disampaikan Dalam Seminar Metodologi Penelitian. Universitas Pendidikan Ganesha
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Darsono, Licen Indahwati. 2006. *Determinan Kreativitas Dan Implikasinya Terhadap Kinerja: Sebuah Studi Empiris Di Dunia Pendidikan Tinggi*. Surabaya:Unika Widya Mandala.
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan, Kurikulum dan Silabus Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Depdikbud.
- Endang, Komara, 2011. *Model Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipatif*.
- Faizah, D. U. 2008. *Keindahan Belajar dalam perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika.
- Isjoni. 2007. *Saatnya Pendidikan Kita Bangkit*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Koyan, I W. 2007. *Statistika Terapan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Buku Ajar (tidak diterbitkan). Pascasarjana, Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Kusyamto, 2009. *Diktat Landasan Teori Dalam Pengembangan Model Pembelajaran*. Denpasar: Balai Diklat Keagamaan.
- Lasmawan, Wayan. 2010. *Menelisk Pendidikan IPS*. Singaraja: PRESS