

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**TIKA NOFITA
NIM F32111033**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU DAN PEDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

**TIKA NOFITA
NIM F32111033**

Disetujui,

Pembimbing I



**Dra. Hj. Suryani, M.Si.
NIP. 195206091 97702 2 001**

Pembimbing II



**Dra. Asmayani Salimi, M.Si.
NIP. 19620618 198803 2 001**

Mengetahui,



**Dr. H. Martono, M.Pd.
NIP. 19680316 199403 1 014**

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si.
NIP. 19510128 197603 1 001**

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR

Tika Nofita, Suryani, Asmayani Salimi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Email : Tikanofita06@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa seberapa besar pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 62 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada *post-test* di kelas eksperimen memberikan pengaruh sebesar 0,889. Dengan perbedaan skor rata-rata *post-test* siswa sebesar 10,144. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* memberikan pengaruh dengan keriteri tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota.

Kata kunci : Pengaruh, Metode *Role Playing*, Hasil belajar

Abstract: This study aims to analyze how much influence the application of methods *Role Playing* on learning outcomes of students in learning Citizenship Education Class V SDN 34 Pontianak City . The method used is the method of quasi experiment with the design of the study is *Nonequivalent Control Group Design* . The sample in this study was 62 students . Results of the data analysis indicate that the learning outcomes of students at the post - test in the experimental class effect of 0.889 . With an average score difference post-test students at 10.144 . This means learning by applying *Role Playing* give effect to the high keriteri to class V student learning outcomes in learning Citizenship Education State Elementary School 34 Pontianak City .

Keywords: Influence , Methods *Role Playing* , learning outcomes

Pada dasarnya pembelajaran merupakan hasil sinergi dari tiga komponen pembelajaran utama yakni siswa, kompetensi guru dan fasilitas pembelajaran. Namun pada kenyataannya tidak jarang kita jumpai bahwa dalam proses pembelajaran yang terjadi yang berperan lebih aktif adalah guru, sedangkan siswa hanya menerima informasi dan kurang berperan aktif. Pada kenyataannya penyampaian pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini dengan menggunakan metode yang kurang bervariasi oleh guru, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini bertujuan untuk salah satunya ialah membina karakter bangsa sehingga metode yang ada dalam pembelajaran dapat saja dikolaborasikan sesuai dengan materi yang sesuai dengan

tingkat pemahamannya, sehingga tidak ada lagi ditemukan kejenuhan oleh siswa dalam menerima pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang biasanya hanya dengan menggunakan metode ceramah oleh guru. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam usaha pembelajaran yang berorientasi pada siswa adalah metode *Role Playing*. Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab yang dilakukan di SDN 34 Pontianak Kota, dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru sering menggunakan metode yang kurang menarik sehingga hasil belajar kurang sesuai dengan yang diharapkan, nilai ulangan harian dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Dari jumlah siswa 30 ada 20 siswa yang berada dibawah KKM yaitu 66,53. Dengan memperhatikan hal ini ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang ada di lapangan tentang metode yang kurang tepat agar hasil belajar siswa optimal. Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam dimensi sosial metode ini memudahkan siswa untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan.

Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Menurut Miftahul Huda (2014 :115), “Esensi *Role Playing* adalah keterlibatan partisipasi dan penelitan dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini”. Dalam metode *Role Playing* juga dikenal dengan nama metode pembelajaran bermain peran. Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu (Abdul Aziz Wahab, 2009:109). Dari uraian tersebut dipertegas oleh (Miftahul Huda 2014:115) yaitu *Role Playing* berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda.

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam dilaksanakan dengan menggunakan materi pelajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar pada Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Materi yang diambil dalam menerapkan metode *Role Playing* yaitu pada Standar Kompetensi : 4. Menghargai Keputusan Bersama, Kompetensi Dasar : 4.1 Mengenal Bentuk-bentuk Keputusan Bersama, 4.2 Mematuhi Keputusan Bersama (BSNP, 2006:271). Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama sehingga dapat menggali imajinasi dan pengetahuan siswa dalam kehidupan sehari-hari yaitu melalui metode *Role Playing* yang diterapkan oleh guru, diharapkan metode *Role Playing* ini mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini keanggotaan dibuat heterogen dari segi kemampuannya. Sehingga dalam kelompok terjadi ketergantungan positif, yaitu terjadi kerja sama antara yang berkemampuan tinggi dengan yang berkemampuan sedang dan rendah karena masing-masing individu merasa bertanggung jawab atas kerjasama kelompoknya. Pertama-tama dilakukan pemilihan kelompok, baru kemudian menentukan peran sesuai dengan skenario yang telah dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Setiap siswa dalam kelompoknya memainkan peran yang telah ditetapkan, setiap kelompok melakukan pemanasan latihan

memerankan peran/watak guru mempersiapkan tata panggung untuk kelompok yang siap tampil. Kemudian siswa yang siap maju ke depan kelas memulai memainkan peran yang sesuai dengan skenario, sedangkan siswa yang lainnya menyaksikan dan mengoreksi penampilan dari kelompok temannya yang tampil. Disetiap akhir guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi terhadap penampilan yang telah ditampilkan oleh setiap kelompok.

Penerapan metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil berkerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama dalam memecahkan suatu permasalahan. Berdasarkan uraian diatas, peneliti berkeinginan melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing*, sehingga siswa akan lebih memahami secara nyata materi pembelajaran yang disampaikan melalui bermain peran, menggali pengetahuannya, dan melatih siswa berpikir kreatif dan cepat. Selain itu siswa dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal mengenai “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontinak Kota.” Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

METODE

Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1
Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

O1	X	O2 (eksperimen)
O3		O4 (kontrol)

(Punanji Setyosari, 2010:158)

Populasi penelitian berjumlah 187 siswa dengan sampel penelitian adalah 62 siswa. Teknik pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan bahwa populasi bersifat homogen, maka peneliti mengambil sampel penelitian yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang sudah peneliti rencanakan sesuai dengan jam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu kelas VD dan VF.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa tes formatif berbentuk soal pilihan ganda yang diberikan pada akhir pembelajaran dan teknik obeservasi langsung berupa lembar observasi kemampuan guru melaksanakan pembelajaran (IPKG II). data berupa hasil belajar *post-tes* pada pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota.

Adapun alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Alat pengumpul data pada teknik observasi langsung adalah

lembar observasi yang dilakukan oleh pengamat yaitu guru kelas sebagai obsever. (2) Alat pengumpul data yang digunakan pada teknik pengukuran adalah berbentuk tes yaitu tes formatif berupa soal pilihan ganda. pada penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Hasil *post-tes* dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1.

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

Keterangan :

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

ΣX = jumlah skor siswa

N = jumlah siswa

(Burhan Nurgiyantoro 2009:64)

2.
$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} + \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right]}}$$

Prosedur dilaksanakan dalam penelitian ini terdiri 3 tahap yaitu (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan, (3) Tahap Akhir.

Tahap Persiapan

Langkah – langkah yang dilakukan pada tahap persiapan, antara lain:

(1)Melakukan observasi kesekolah, yaitu SDN 34 Pontianak Kota, (2) Berdiskusi dengan guru mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V tentang bagaimana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan, (3) Menyiapkan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran, (4) Menyusun instrumen penelitian yaitu membuat kisi-kisi soal tes, dan lembar skenario, (5) Melakukan validasi perangkat penelitian pembelajaran dan instrument penelitian, (6) Merevisi hasil validasi RPP dan instrumen penelitian, (7) Melaksanakan uji coba soal, (8) Menganalisis data uji coba, (9) Merevisi hasil uji coba dan instrumen penelitian berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Tahap pelaksanaan: (1) Pengambilan sampel, (2) Memberikan perlakuan di kelas kontrol dan di kelas eksperimen.

a. Pemanasan (*warning up*)

Pada langkah pertama guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Selain itu guru juga menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh.

b. Memilih pemain (partisipasi)

Langkah kedua guru memilih pemain dan membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Langkah ini dapat dilakukan dengan cara guru yang memilih maupun siswa yang mengusulkan untuk jadi pemain.

c. Menata panggung

Dalam langkah ini siswa bersama guru mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu dimainkan. Penataan panggung ini dilakukan dengan sederhana yaitu hanya membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran.

- d. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat
Pengamat disini juga harus terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.
- e. Memulai permainan peran
Permainan peran dilaksanakan secara spontan, mungkin pada awalnya siswa masih bingung terhadap peran yang dimainkan, jika permainan peran sudah terlalu jauh dan keluar jalur, maka guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
- f. Diskusi dan evaluasi
Siswa bersama guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Diharapkan usulan-usulan perbaikan dari siswa dapat muncul.
- g. Memainkan peran ulang
Permainan peran kembali dilakukan dan diharapkan dapat berjalan lebih baik dari sebelumnya.
- h. Diskusi dan evaluasi ulang
Diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Hal ini dilakukan untuk membahas permainan peran yang melampaui batas kenyataan.
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan
Pada langkah terakhir ini siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.
(Hamzah: 2008)

(3) Memberikan *post-tes* pada sampel penelitian

Tahap akhir

- a. Menganalisis data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*
- b. Mendeskripsikan hasil analisis data dan memberikan kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah
- c. Menyusun laporan penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota khususnya di kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dilaksanakan 3 kali pertemuan di kelas V SDN 34 Pontianak Kota pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sampel penelitian berjumlah 62 siswa, yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* yaitu di kelas eksperimen berjumlah 30 siswa. Dari hasil penelitian ini diperoleh nilai tes hasil belajar siswa. Data dari hasil penelitian ini yaitu pengumpulan datanya menggunakan

tes formatif soal pilihan ganda yang terdiri dari 30 soal. Rekapitulasi dari Hasil belajar siswa dapat disajikan pada tabel 2 berikut ini.

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>
Nilai terendah	30	50	30	57
Nilai tertinggi	83	90	80	100
Rata-rata (\bar{x})	53,78	72,15	54,5	82,3
Standar Deviasi (SD)	14,2	11,58	12,67	12,10
Uji Normalitas(X^2)	5,9383	4,3654	2,3109	7,2645
	<i>Pre-test</i>		<i>Pos-test</i>	
Uji Homogenitas (F)	1,26		1,09	
Uji Hipotesis (t)	0,809		3,430	

Diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas kontrol *pre-test* adalah 53,78 dan rata-rata *post-test* siswa kelas kontrol adalah 72,15. Sedangkan *pre-test* siswa kelas eksperimen adalah 54,5 dan rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen adalah 82,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Role Playing* lebih tinggi dari hasil belajar siswa tanpa menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Namun secara keseluruhan, hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *polled varian*, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,430 dan t_{tabel} ($\alpha = 0,05$ dan $dk = 53$) sebesar 2,000. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,430 > 2,000$), maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Hasil belajar siswa dikatakan memiliki perbedaan atau terdapat pengaruh Metode *Role Playing* maka dilakukan perhitungan besarnya efek dari perlakuan tersebut (*effect size*) dan diperoleh efek dari perlakuan tersebut adalah 0,889 dengan kriteria besarnya *effect size* berada pada katagori tinggi yaitu pada rentang $ES > 0,8$ dan perhitungan *Effect Size* (ES).

$$ES = \frac{Y_e - Y_c}{S_c}$$

Keterangan :

ES = *Effect Size*

Y_e = nilai rata-rata kelompok percobaan setelah perlakuan

Y_c = nilai rata-rata kelompok kontrol (pembanding) setelah perlakuan

S_c = Simpangan baku kelompok kontrol (pembanding) setelah perlakuan

(Sutrisno, dkk 2008: 4.9)

Kriteria besarnya *effect size* berada pada katagori tinggi yaitu pada rentang $ES > 0,8$. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode

Role Playing memberi pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 13 April 2015 sampai dengan 15 Mei 2015 pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota. Kelas V D diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam pelaksanaan penelitian ini pembelajaran di kelas eksperimen menerapkan metode *Role Playing* dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Tahap ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dan arahan dari guru. Metode *Role Playing* ini mengajarkan siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dengan memainkan peran nyata dalam kehidupan sehari-hari bersama kelompok belajarnya, sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengimplementasikan materi Pendidikan Kewarganegaraan.

Untuk melihat hasil belajar siswa diberikan *post-test* sebanyak 30 butir soal pilihan ganda. Soal ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam materi mengambil keputusan bersama yang di ajarkan dengan penerapan metode *Role Playing*.

Berdasarkan pengamatan di lapangan kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode-metode lebih menarik bagi siswa dibanding proses pembelajaran sebelumnya yang cenderung kepada guru yang hanya memberikan penjelasan materi. Hal ini tampak pada aktivitas di kelas siswa sehingga siswa cenderung pasif di kelas kontrol dibanding dengan kelas eksperimen yang menerapkan metode *Role Playing*. Sehingga tingkat pemahaman siswa akan berdampak pada akhir pembelajaran yaitu pada nilai hasil belajar yaitu dari tanya jawab, latihan soal dan ulangan. Berdasarkan perhitungan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas V F Sekolah Dasar Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota (kelas kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tanpa menerapkan metode *Role Playing* adalah 72,156 dari skor total sebesar 2309 dengan standar deviasi sebesar 14,2.

Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas V D Sekolah Dasar Negeri 34 Kecamatan Pontianak Kota (kelas eksperimen) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah 82,3 dari skor total sebesar 2469 dengan standar deviasi sebesar 12,67. Dari hasil belajar siswa (*post-test*) di kelas kontrol dan eksperimen, terdapat perbedaan skor rata-rata *post-test* siswa sebesar 10,144 dan berdasarkan pengujian hipotesis tersebut.

Menurut 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 (*attitudes*)".

Dari hasil belajar rekapitulasi hasil penelitian dapat diketahui mengalami peningkatan nilai siswa V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota, hal ini terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V setelah diberikan perlakuan pada tiga kali pertemuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil, dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut. Penerapan metode *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini ditunjukkan dari hasil pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap tingginya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi keputusan bersama dengan effect size sebesar 0,889 dengan kriteria effect size tergolong tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut ini: (1) Rendahnya aktivitas peserta didik dapat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga guru tidak selalu menyalahkan peserta didik yang tidak aktif atau malas-malasan ketika proses pembelajaran berlangsung tetapi guru harus menilai kinerjanya sendiri terlebih dahulu. (2) Dalam melaksanakan pembelajaran, disarankan agar guru memiliki strategi, metode, dan media yang lebih inovatif untuk diterapkan di dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. (3) Menerapkan metode *Role Playing* membawa pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, disarankan kepada guru Pendidikan Kewarganegaraan kelas V untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dengan materi keputusan bersama. (4) Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan metode *Role Playing* untuk mendapatkan simpulan yang lebih meyakinkan, disarankan untuk menerapkan metode *Role Playing* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa di Sekolah Dasar. (5) Guru Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya dapat menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran agar dapat maksimal dalam penguasaan kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Aziz Wahab. 2009. Metode dan Model-model Mengajar. Bandung: Alfabeta.

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI. Jakarta: Depdikbud.
- Burhan Nurgiyantoro. 2009. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Hamzah. 2008. Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miftahul Huda. 2014. Model – model Pembelajaran dan pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nana Sudjana. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Punaji Setyosari. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno,dkk. 2008. Pengembangan Pembelajaran IPA SD. Jakarta: DPN.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.