

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PKn
KELAS V MIN**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
INDRIYANTI WARSININGSIH
NIM F1081131007**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017**

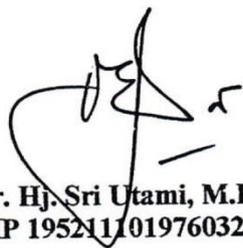
**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PKn
KELAS V MIN**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
INDRIYANTI WARSININGSIH
NIM F1081131007**

Disetujui,

Pembimbing I



**Dr. Hj. Sri Utami, M.Kes.
NIP 195211101976032002**

Pembimbing II



**Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.
NIP 196110251987031003**

Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. H. Martono, M.Pd.
NIP 196803161994031014**

Ketua Jurusan



**Dr. Tahmid Sabri, M.Pd
NIP 195704211983031004**

**PENGARUH PENERAPAN METODEROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PKn
KELAS V MIN**

Indriyanti Warsiningsih, Sri Utami, Hery Kresnadi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak

Email: indriyanti.brega13@yahoo.com

Abstract

The problem of this research is whether there is influence of Role Playing method implementation and how big influence to learners learning result in learning Vocabulary class V MIN Pontianak. Aims to describe the effect of Role Playing application and how much influence on students outcomes in learning V grade. The method used is experiment with Quasy Experimental Design Type Non Equivalent Control Group Design. Population is all learners class V MIN City Pontianak accredited A. Sampling is non probability sampling type of purposive sampling that students class V MIN Bangka Belitung. The technique used is measurement of written test in form of objective. Based on analysis, average of experimental and control class post-test is 85,44 and 82,41. Based on results of normality test using Chi Square formula normal distributed. Furthermore, the homogeneity test of data with Fhitung (1.02) < Ftable (1.86), stated homogeneous and continued t test with separated variance formula, obtained count (4.26) > table (1,6684) with dk = 72, so Ha accepted. From result of effect size calculation, obtained δ^2 equal to 0,31 with medium criterion. This shows that there is influence of Role Playing method implementation to learners' learning result in PKn V Learning of Pontianak City.

Keywords: Role Playing Method, Learning Outcomes, Citizenship Education

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini pembelajaran terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Telah banyak media pembelajaran, model pembelajaran, dan teknik pembelajaran yang bervariasi. Tentunya hal tersebut akan sangat membantu perkembangan peserta didik agar lebih berkualitas. Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang dalam pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman.

Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran yang dapat membentuk peserta didik sebagai individu agar

memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial dan lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pada dasarnya, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya menuntut hafalan, tetapi mengajarkan untuk lebih kritis dan peka terhadap kondisi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Zainul Ittihad Amin

(2008:1.31), menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar pada masa datang dapat menjadi pemimpin yang mempunyai kecintaan, kesetiaan, serta keberanian untuk membela bangsa dan tanah air melalui bidang profesinya masing-masing”. Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini pembelajaran terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Telah banyak media pembelajaran, model pembelajaran, dan teknik pembelajaran yang bervariasi. Tentunya hal tersebut akan sangat membantu perkembangan peserta didik agar lebih berkualitas. Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang dalam pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran yang dapat membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial dan lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada dasarnya, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya menuntut hafalan, tetapi mengajarkan untuk lebih kritis dan peka terhadap kondisi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Zainul Ittihad Amin (2008:1.31), menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar pada masa datang dapat menjadi pemimpin yang mempunyai kecintaan, kesetiaan, serta keberanian untuk membela bangsa dan tanah air melalui bidang profesinya masing-masing”.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Pontianak yang telah berakreditasi A di kelas V, yaitu MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara, MIN Pal Lima Pontianak Barat, dan MIN Teladan Pontianak Kota, dalam penyampaian materi Pendidikan Kewarganegaraan guru kurang *up date* mengenai metode-metode pembelajaran yang lebih inovatif, menarik dan menyenangkan. Artinya guru belum sepenuhnya mengikuti perkembangan zaman pada saat ini, dimana telah banyak metode-metode pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Guru belum pernah menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga suasana belajar kurang menyenangkan dan terpusat pada satu arah serta kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:271), “Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk peserta didik yang ideal memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi.

Untuk mewujudkan tujuan mata pelajaran PKn, tentunya guru sebagai pendidik yang profesional hendaknya melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin dengan kompetensi

yang dimiliki. Penyampaian materi harus dikemas dalam suatu proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Sehingga guru hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu metode pembelajaran yang merujuk pada keaktifan siswa adalah metode *Role Playing*. Roestiyah (2012:90) menyatakan bahwa, "*Role Playing* merupakan sebuah metode pengajaran dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis". Sedangkan Menurut Miftahul Huda (2014:209), "Metode pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati". Metode ini membantu peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan memudahkan peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial. Metode ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Salah satu penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn yang pernah dilakukan oleh Firman Wahyudi (2014) menyatakan bahwa "melalui metode pembelajaran *role playing* siswa dapat meningkatkan interaksi sosial dan siswa dapat ikut berperan aktif serta dapat mengetahui secara langsung bagaimana proses dari suatu kegiatan." Melalui metode *Role Playing*, peserta didik mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya secara bersama-sama, peserta didik dapat menyampaikan berbagai pendapatnya, pemikirannya, atau perasaannya. Hal ini membuat peserta didik dapat lebih memahami dan menerima materi

pelajaran yang disampaikan sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Mata pelajaran PKn membutuhkan metode yang dapat mengundang partisipasi peserta didik guna mengembangkan aspek kognitif peserta didik. PKn tidak cukup hanya disampaikan dengan cara menjelaskan materi saja sehingga hal ini yang menjadi dasar untuk melakukan eksperimen yaitu penerapan metode *Role Playing* di dalam proses pembelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V MIN Kota Pontianak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan bentuk penelitian *Quasy Experimental* (Sugiyono, 2016:109). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN Kota Pontianak yang berakreditasi A. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas V di MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara yang terdiri dari dua kelas, sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VB berjumlah 37 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas VA berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk pilihan ganda sebanyak 40 soal. Instrumen penelitian berupa Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Pengamatan, Lembar Kerja Kelompok Peserta Didik (LKKPD), dan soal tes yang telah divalidasi oleh dosen Pendidikan Kewarganegaraan dengan hasil validasi bahwa instrument yang

digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di MIN Pal Lima Pontianak Barat diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal yang disusun tergolong tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,82. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut: pemberian skor sesuai dengan pedoman penskoran, menghitung rata-rata, menghitung standar deviasi, uji normalitas menggunakan uji chi kuadrat, dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varians dan untuk pengujian hipotesis menggunakan *t-test* serta dilanjutkan dengan menghitung *Effect Size*. Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Melakukan observasi ke sekolah yang menjadi tempat penelitian, yaitu MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara, berupa pengumpulan data hasil belajar siswa; (2) Mengkaji kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan dalam pembelajaran; (3) Menentukan sampel penelitian, yaitu di kelas V MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara; (4) Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, dan soal-soal *pre-test* dan *post-test*; (5) Melakukan validasi instrument penelitian; (6) Mengujicobakan soal tes pada siswa di MIN Pal Lima Pontianak Barat; (7) Menganalisis data hasil uji coba untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda setiap butir soal; (8) Merevisi instrument penelitian berdasarkan hasil uji coba.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Menentukan jadwal penelitian yang akan dilakukan dan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran PKn yang ada di

MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara; (2) Memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kondisi awal siswa; (3) Memberikan perlakuan dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* di kelas eksperimen yaitu kelas VB dan melaksanakan pembelajaran di kelas VA sebagai kelas kontrol tanpa diberi tindakan; (4) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tahap Analisis Data

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis data antara lain: (1) Menskor hasil *pre-test* dan *post-test*; (2) Menghitung rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*; (3) Menghitung standar deviasi hasil tes; (4) Menghitung normalitas distribusi data; (5) Menghitung homogenitas varians data; (6) Menghitung besarnya pengaruh dengan menggunakan rumus *effect size*; (7) Membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimanakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn di kelas V MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara yang terdiri dari dua kelas, sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VB berjumlah 37 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas VA berjumlah 37 siswa. Dari sampel tersebut diperoleh data skor *Pre-test* dan *post-test* peserta didik. Hasil *Pre-test* dan *post test* peserta didik kelas eksperimen dan kontrol secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2 yang dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Tabel 1
Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik Kelas Ekperimen

Keterangan	Skor Hasil	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	57,48	85,44
Selisih	27,96	
Standar deviasi	24,67	9,5
Uji Normalitas	4,107	6,153
Hasil Uji-t	2,306	

Tabel 2
Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik Kelas Kontrol

Keterangan	Skor Hasil	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	80,54	82,41
Selisih	1,87	
Standar deviasi	13,33	9,26
Uji Normalitas	6,153	6
Hasil Uji-t	4,26	

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Pontianak, dapat dihitung dengan menggunakan rumus *effect size* dengan hasil 0,31 (tergolong sedang). Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh (efek) terhadap hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Pontianak.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 18 April 2017 sampai 24 Mei 2017 pada kelas V MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara. Adapun kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit.

Pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas eksperimen terdiri dari 8 tahap yaitu (1) Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan; (2) Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok; (3) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar; (4) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan; (5) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; (6) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok; (7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; (8) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol dilakukan seperti pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru mata pelajaran Pkn

berpusat pada guru dimana pembelajaran dilakukan secara klasikal. Dalam pembelajaran di kelas kontrol peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan media *Power Point*, memberikan kesempatan tanya jawab, kepada peserta didik serta memberikan peserta didik kesempatan mengerjakan soal evaluasi. Dari hasil yang telah diperoleh terdapat beberapa peserta didik yang peningkatannya sangat kecil, hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tersebut kurang memperhatikan guru, sering izin ke toilet, asyik main sendiri dan tidak mencatat materi pembelajaran yang ada di papan tulis.

Seperti yang diketahui proses pembelajaran PKn di sekolah dasar tidak hanya menuntut sebuah hafalan, namun peserta didik juga harus dapat berperan aktif dalam lingkungan sekitar dan melaksanakan tanggung jawab sebagai warga negara sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Melalui penelitian ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn. Metode *Role Playing* berpengaruh positif karena dalam penerapan metode *Role Playing* dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik serta bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan sehingga memungkinkan peserta didik untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang telah dibahas dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak Tenggara dan hasil analisis data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas V MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara karena berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan rumus separated varians diperoleh t_{hitung} sebesar $(4,26) > t_{tabel} (1,667)$ dengan $dk = 37+37-2 = 72$ dan taraf signifikansi ($\alpha = 5 \%$) dan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang sedang (dengan harga *effect size* sebesar 0,31) terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Pontianak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tersebut, maka disarankan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dengan materi keputusan bersama karena menggunakan metode *Role Playing* membawa pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, bagi sekolah yaitu disarankan dengan hasil penelitian ini sekolah dapat menciptakan kondisi yang mampu mendorong para guru untuk mencoba menerapkan model-model pembelajaran yang baru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan bagi peneliti maupun guru yang ingin menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran disarankan untuk dapat menyusun skenario yang mudah diperankan oleh siswa dan disesuaikan dengan alokasi waktu, agar proses pembelajaran yang dilakukan bisa terlaksana dengan efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- BSNP. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Firman Wahyudin. (2014). **Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau**. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Miftahul Huda. (2014). **Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran**. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Roestiyah. (2012). **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: CV. Alfabeta.
- Zainul Ittihad Amin. (2008). **Pendidikan Kewarganegaraan**. Jakarta: Universitas Terbuka.