

BAB I

PENDAHULUAN

A . Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan mengalami sebuah perkembangan yang sangat pesat, dari tahun ke tahun mengalami perubahan pada pembelajaran yang diterapkan di sekolah-sekolah, sekarang pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mulai di tinggalkan dan berfungsi pada kurikulum baru menggunakan kurikulum 2013 yang lebih kita kenal sebut dengan istilah (KURTILAS). Hal ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan efektif dan efisien. Upaya pemerintah untuk mensosialisasikan kepada masyarakat sudah banyak dilakukan mulai dari tingkat Dinas Pendidikan, sekolah, dan iklan dari televisi.

Strategi pengajaran yang disampaikan oleh guru akan efektif jika disesuaikan dengan kemampuan, pencapaian, kecenderungan, serta minat. Hal demikian karena guru harus memikirkan strategi pembelajaran yang mampu memenuhi keperluan semua peserta didik. Disini guru tidak saja harus menguasai berbagai kaidah-kaidah itu untuk membentuk strategi pembelajaran yang paling berkesan dalam pengajaran. tetapi guru juga harus memilih strategi pembelajaran apa yang paling sesuai dengan materi pembelajaran agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

Guru dan siswa sama-sama menempatkan dirinya, sebagai subjek dalam proses pembelajaran, sementara objeknya bisa berupa lingkungan sekitar, laboratorium, rencana pembelajaran, perpustakaan, dan segala benda mati yang di lingkungan sekitar.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukandirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.¹

Pendidikan memegang peranan penting dalam berbagai aspek dalam kehidupan. Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka dalam dunia pendidikan akan mengalami kemajuan tercepat dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan yang sengaja bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar semakin maju dan tidak tertinggal dengan negara-negara lain. Salah satu pembaharuan yang ada di dalam bidang pendidikan adalah dengan tujuan agar pembelajaran di Indonesia di harapkan dapat meningkatkan kualitas siswa dan guru yang bisa menggunakan media yang serba modern dan serba canggih.

Salah satu problematika dalam pelaksanaan pendidikan sekolah dasar yaitu pada aspek metodologi pembelajaran, guru masih bersifat normatif, teoristis dan kognitif yang kurang mampu mengaitkan serta berinteraksi dengan materi –materi lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Furchan (1993)

¹Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2005 & Peraturan Pemerintah RINo 74 Tahun 2008 *Tentang Guru Dan Dosen*, (Bandung: Citra Umbara, 2009), h. 59.

menjelaskan bahwa ‘penggunaan metode pembelajaran PKn di sekolah kebanyakan masih menggunakan cara-cara pembelajaran tradisional, yaitu ceramah monoton dan statis a-kontekstual, cenderung normatif, monolitik, lepas dari sejarah, dan semakin akademis.²

Proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah sebagai pusat pendidikan formal sebagai upaya untuk mengarahkan perubahan pada diri individu secara baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik dalam interaksi belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa komponen antara lain adalah pendidikan, peserta didik, materi pelajaran, metode pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan, dan beberapa komponen lain yang mendukung dalam proses pembelajaran serta berbagai usaha yang harus dilakukan untuk menumbuhkan daya tarik dan semangat belajar bagi peserta didik.

Perkembangan mental peserta didik di sekolah antara lain, meliputi kemampuan untuk bekerja secara abstraksi menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan metode yang efektif dan bervariasi.

Salah satu bentuk pembaharuan dalam pembelajaran adalah dengan pembaharuan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh Guru di kelas. Selain itu, harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam mengelolah berbagai

² Muhaimin, *Mengurangi Benang Kusut Dunia Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo 2006) h. 163

metode pembelajaran, media yang di gunakan, kemampuan siswa dalam berinteraksi serta waktu yang cukup untuk mengelolah metode pembelajaran yang akan digunakan. Sehingga tujuan yang diharapkan mampu dicapai secara optimal oleh siswa dan guru.

Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri seseorang yang belajar. Tentu saja, perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif. Jadi, sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku padadiri orang tersebut. Perubahan perilaku itu misalnya, dapat berupa: dari tidak tahu sama sekali menjadi tahu, dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi terampil, dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembohong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dan lain-lain. Jadi, perubahan sebagai hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Skinner,“ berpandangan bahwa pada saat orang belajar, responnya menjadi kuat, apabila ia tidak belajar, responnya menurun. Dalam belajar di temukan : (1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, (2) Respons pembelajaran, (3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut”.³

³Hamdani, *StrategiBelajarMengajar*, (Bandung: CV PustakaSetia, 2011), h. 17.

Menurut Thursan Hakim, “belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut di tampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku, seperti peningkatn kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain”.⁴

Menurut Rebbber dalam kamusnya, “*Dictionory of psychology* membatasi belajar dengan dua macam definisi. Pertama, belajar adalah *The Processof Acquiring Knowledge* (proses memperoleh pengetahuan). Yang kedua, belajar adalah *A Relatively Permanent Change In Respons Potentiality Which Occuss As A Result Of Reinforced Practice* (suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relative langgeng sebagai hasil latihan yang di perkuat)”.⁵

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku diri seseorang yang mengalami belajar untuk meningkatkan suatu kualitas pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan dan daya pikir.

Metode *role playing* adalah metode yang meletakkan interelasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang dilakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikan pelajaran yang baru. Prinsip dasar metode ini terdapat dalam ayat al-Quran pada Surah al-Maidah (5) ayat: 31

⁴*Ibid.*, h. 21.

⁵MuhibbinSyah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 66

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِى سَوْءَةَ أَخِيهِ^ج
 قَالَ يَوَيْلَتَى أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِى سَوْءَةَ أَخِي^ط
 فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.”.(Q.S. AL-Maidah”. {5} :31)⁶

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang dikerjakan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak.

Metode *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 itu bergantung kepada apa yang diperankan.⁷

⁶ Kementerian Agama RI *Al- Quran dan Terjemahannya*,(Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), h. 5.

⁷Jumanta Hamdayama,*Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor Ghalia Indonesia 2015), h.189

Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pkn merupakan salah satu mata pelajaran yang memenuhi tuntutan tujuan pendidikan dasar yaitu untuk mengembangkan kehidupan siswa sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD/MI. Menurut Ruminiati” Sehingga PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa.⁸

Realitanya, meskipun proses belajar mengajar di sampaikan oleh guru mata pelajaran PKn di SD Negeri 2 Sindangkasih. Memiliki kemampuan mengelola pembelajaran yang baik, hasil belajar siswa masih rendah. Dalam evaluasi kemampuan kognitif siswa masih rendah, karena ketika di berikan evaluasi tes sumatif masih banyak siswa yang kurang baik. Apalagi dalam kemampuan efektif siswa masih rendah karena banyak di antara siswa yang tidak

⁸Ruminiati, *Pengembnagan Pendidikan Kewarganegaraan SD*, (Jakarta: Depniknas 2007), h. 1.30.

mau melaksanakan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari bahkan masih ada yang berani melanggarnya.

Berdasarkan pengamatan riil di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dasar ini kurang meningkatkan kreativitas siswa, masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Pada zaman sekarang ini, yang kita ketahui banyak sekali guru yang telah banyak menyandang sebagai guru berpotensi, maka mereka pun dituntut untuk menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar PBM di kelas tidak terlihat monoton. Maka dari situlah akan terlihat hasil belajar siswa, dengan metode pembelajaran yang di pakai seorang guru.

Berdasarkan data yang terjadi dikancah pendidikan maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa di SD itu sebagian kurang mencapai target kriteria ketuntasan minimum yakni 69,0. Dari metode di pakai maka di sesuaikan oleh karakteristik siswa di kelas, agar tujuan yang diinginkan akan tercapai dan siswa pun dapat merasakan betapa tidak sulit nya dalam belajar di kelas. Mata pelajaran siswa pun berbagai macam pelajaran salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar salah satunya adalah PKn

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode *rolle playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih. Kecamatan Beber. Kabupaten Cirebon

Berlatarbelakang dari permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian tentang **“Efektivitas Metode *Rolle Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih, Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang mengakibatkan nilai ulangan harian di bawah kriteria ketuntasan belajar.
- c. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi yang disampaikan.
- d. Penggunaan strategi/metode/media yang kurang tepat pada materi.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan, bisa lebih fokus dalam penelitian ini. Hanya akan membahas hal-hal berikut :

1. Penggunaan metode *role playing* (metode pembelajaran bermain peran) yang di gunakan dalam pembelajaran mata pelajaran PKn. “Materi yang di
2. sampaikan Menghargai keputusan bersama melalui Metode pembelajaran dalam bentuk Skenario Musyawarah”.

3. Hasil belajar dalam penelitian ini melalui hasil ulangan harian di SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon.
4. Yang akan diteliti adalah siswa kelas V SD sebab materi di kelas V sesuai dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu.
Menghargai keputusan bersama

D. Perumusan Masalah

1. Seberapa baik hasil belajar PKn siswa kelas V sebelum menggunakan metode *rolle playing* SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon?
2. Seberapa baik hasil belajar PKn siswa kelas V sesudah menggunakan metode *rolle playing* di SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa pada kelas V di SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber. Kabupaten Cirebon antara sebelum sesudah menggunakan metode *rolle playing*?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk memperoleh data hasil belajar siswa PKn kelas V sebelum menggunakan metode *rolle playing* SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber. Kabupaten Cirebon?
2. Untuk memperoleh data hasil belajar PKn siswa kelas V sesudah menggunakan metode *rolle playing* SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber. Kabupaten Cirebon?

3. Untuk memperoleh data perbedaan sebelum dan sesudah hasil belajar PKn siswa pada kelas V di SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon antara sebelum sesudah menggunakan metode *rolle playing*.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritik
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan menguatkan salah satu model pembelajaran yaitu metode Bermain peran (*Rolle playing*) sebagai model pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien serta dapat menjadikan siswa untuk aktif dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar di kelasnya.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori Metode *rolle playing* baru dalam paradigma pendidikan tentang keefektifan Bermain Peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon. Untuk menambah wawasan keilmuan sebagai wujud partisipasi dari apa yang telah dialami dan diteliti dalam mengembangkan pembelajaran PKn.
2. Kegunaan praktis
 - a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menerapkan dan memilih metode yang tepat serta evaluasi pembelajaran bagi guru baik

dari segi kognitif, psikomotor dan afektif siswa dalam proses pembelajaran berlangsung khususnya pembelajaran PKn.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melatih siswa terbiasa dalam belajar dari pengalaman PKn, melatih tanggungjawab siswa dan dapat meningkatkan disiplin belajar PKn dan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah, memperkaya hasanah perpustakaan dan menjadi sebuah dasar referensi.

d. Bagi penulis

Penelitian ini untuk menambah pengetahuan penulis mengenai hasil evaluasi pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan hasil afektif siswa yaitu disiplin belajar PKn..

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoretik

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Bermain peran (*Role Playing*) pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/maupun pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan, misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan”, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.⁹

Role Playing adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang menurut Jill Hadfield dalam *Role Playing*, murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu, pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa PKn. Selain itu, *Role Playing* sering kali di maksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran

⁹Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor Ghalia Indonesia .2015), h. 189

membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Metode *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 itu bergantung kepada apa yang diperankan. pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dalam *Role Playing* murid diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan pratik-pratik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa PKn) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif di mulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid menurut Drijen Dikdasmen proses pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam musyawarah, melakukan pemungkutan suara terbanyak dan sikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dengan cara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah

menguasai apa yang mereka pelajari menurut boediono jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.¹⁰

Menurut Hamdani “ metode *role playing* adalah 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, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuan dalam bekerja sama.”¹¹

2. Tujuan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Adapun tujuan *Role Playing* Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan dari model *Role Playing* yaitu:¹²

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

¹⁰*Ibid.*, h. 190

¹¹ Hamdani, *op. cit.*, h. 87

¹²Djamarah, Syaiful Bahri dan zain aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (PT Rinaka Cipta, Jakarta 2006) h.70

dapat disimpulkan metode *role playing* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

a. Kelebihan Metode *Role Playing*

Menurut Jumanta Hamdayama, Kelebihan Metode *Role Playing* yaitu:¹³

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

b. Kekurangan Metode *Role Playing*

Selain kelebihan, metode *role playing* memiliki kelemahan. Menurut Jumanta Hamdayama, adapun kelemahan *role playing* sebagai berikut:¹⁴

- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu
- c. Memerlukan tempat yang luas.

¹³ Jumanta Hamdayama *op cit.*, h.191

¹⁴ *Ibid.*, h.191

- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat

Berdasarkan penjabaran diatas, bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh metode pembelajaran *role playing*, maka guru harus dapat mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan metode pembelajaran melalui *role playing* (bermain peran) diikuti oleh prosedur bermain peran dalam pembelajaran. Adapun menurut Jumanta Hamdayama, langkah-langkah pembelajaran *role playing* sebagai berikut:¹⁵

- a. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b. Memilih pemeran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.

¹⁵*Ibid.*, h.191

- e. Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

5. Alasan *Role Playing* Digunakan di Kelas

Menurut Hisyam Zaini alasan digunakan metode *role playing* di dalam kelas antara lain adalah¹⁶

- 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 dan pemecahan masalah
- e. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit
- f. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
- g. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- h. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik
- i. Mendorong pembelajaran seumur hidup

¹⁶ Hisyam, Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*.(Yogyakarta Pustaka.2008) h. 100

- j. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif .
- k. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
- l. Mengembangkan pemahaman yang empatik
- m. Memberi *feedback* yang segera bagi pelajar dan peserta didik

dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

6. Pendekatan *Role Playing*

Dijelaskan oleh Hisyam Zaini, bahwa sebagai suatu strategi pembelajaran, *role playing* mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing*:¹⁷

a. *Role playing* sederhana (*Simple Role Playing*),

Tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Peserta didik langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru, peserta didik juga diberi peran-peran khusus dan seperangkat skenario kemudian diminta

¹⁷*Ibid.*, h. 107-108

memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan.

b. *Role Playing* sebagai latihan (*Role Playing Exercises*),

Tipe ini merupakan *role playing* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta didik akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role playing*. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tertentu.

c. *Role playing* yang diperpanjang (*Extended Role Playing*).

Pada tipe ini peserta membutuhkan briefing tentang problem atau skenario serta briefing tentang peran mereka sendiri. Peserta mungkin mengandalkan peran komunitas dan atau peran profesional. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari *role playing* yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sehari atau penuh atau lebih lama lagi.

B. Pengertian Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

a. Menurut Pendapat Para Ahli

Pengertian hasil belajar yang peneliti ambil dari beberapa definsi yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya adalah:

Menurut Rusman, Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil Belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan

belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.¹⁸

Menurut Dzakaria Drazat, Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi tiga aspek yakni: 1). aspek kognitif meliputi perubahan- perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan pengetahuan tersebut, 2). Aspek afektif, meliputi perubahan-perubahan dari segi mental, perasaan dan kesadaran, dan 3). Aspek psikomotorik, meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk tindakan-tindakan motorik.¹⁹

Menurut Hamdani, Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang di peroleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku bergantung pada apa yang di pelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, perubahan perilaku yang di peroleh berupa penguasaan konsep, pembelajaran, perubahan perilaku yang harus di capai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar di rumuskan dalam tujuan pembelajaran.²⁰

Menurut Winkel, “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam tingkah lakunya”.²¹ Menurut Soedijarto, “Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh

¹⁸ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (jakarta:PT RajaGrafindo Persada,2015),h.67

¹⁹ Dzakaria Drazat,*Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014),h. 197.

²⁰Hamdani, *StrategiBelajarMengajar*, (Bandung: CV Pustaka, 2011), h. 241

²¹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*,(Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), h. 51

mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.²²

Menurut Purwanto, Hasil belajar adalah perubahan tingkah perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotor.²³

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor- faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat di golongankan dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Menurut Rusman, belajar merupakan proses kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penelitian. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, lebih untuk keseluruhan kelas maupun individu²⁴.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut munadi, meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:²⁵

a. Faktor internal

²²*Ibid.*, h. 49

²³*Ibid.*, h. 54

²⁴ Rusman, op cit, h.68

²⁵ Munadi, Yudhi dalam Rusman. *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h.68

1) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pembelajaran.

2) Faktor psikologi

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi(IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar tengah hari di ruangan yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang di harapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai

sarana untuk tercapai tujuab-tujuan belajar yang telah di rencanaka.

Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum sarana dan guru.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevansi untuk mempermudah penyusunan laporan penelitian ini, maka dapat dideskripsikan karya yang ada relevansinya dengan judul penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pundhirela Kisnawaty yang berjudul “Efektivitas Metode *Role Playing* terhadap Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randu Gunting Kota Tegal Tahun 2013/2014”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Efektivitas model bermain peran (*role palying*) berdasarkan Penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *nonequivalen control group design*. Populasi penelitian ini yaitu 39 siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas kontrol dan 41 siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian kelas kontrol sebanyak 32 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 34 siswa yang diambil dengan teknik simple random sampling.

Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi wawancara tidak terstruktur, studi dokumenter dan tes. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan rata-rata dan analisis akhir. Analisis akhir atau pengujian hipotesis penelitian yang digunakan yaitu independent sample t-test.

Semua penghitungan tersebut diolah dengan program SPSS versi 17. Hasil penelitian berupa hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa menunjukkan thitung sebesar 2,614 dan ttabel sebesar 1,998 (thitung > ttabel), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode role playing dengan siswa kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode ceramah pada materi keputusan bersama. Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode *role playing* lebih baik dari pada yang mendapat perlakuan metode ceramah, sehingga guru perlu mempertimbangkan menerapkan metode role playing pada pembelajaran PKn di SD.²⁶

2. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Shery Novita Purwandari (2012) dengan judul penelitian “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.”

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Purbalingga Kidul tahun ajaran 2010/2011 dengan jumlah seluruhnya 64 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 56 peserta didik yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen 27 peserta didik dan kelompok kontrol 29 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan hasil penghitungan uji independent sample t-test menggunakan SPSS versi 17, nilai t

²⁶Pundhirela kisnawaty, *keefektifan metode role playing terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan materi keputusan bersama siswa kelas v sekolah dasar negeri 3 randung kota tegal*, (tegal 2013) SKRIPSI ([http:// lib.unnes.ac.id / 17346 /1 /1401409126 pdf](http://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126.pdf)) di akses tagal 16 januari 2018

hitung $> t$ tabel yaitu $2,515 > 2,005$ serta nilai signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,015.

Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Kedua hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan dengan penerapan metode pemberian tugas.²⁷

Keberhasilan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada penelitian di atas, menjadi salah satu faktor pendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian-penelitian di atas memiliki kesamaan pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *role playing*, perbedaannya penelitian yang dilakukan kali ini merupakan penelitian eksperimen untuk melakukan pengujian lebih lanjut mengenai keefektifan metode *role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Sindang Kasih kecamatan Beber. Kabupaten Cirebon.

²⁷Sherry Novita Purwand, *efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran(role playing) pada pembelajaran bahasa indonesia materi pesan melalui telepon di kelas IV sekolah dasar negeri 1 purbalingga kabupaten purbalingga*, (purbalingga 2012) SKRIPSI (<http://lib.unnes.ac.id/18812/1/1402408098>. Pdf) di akses tagal 22 februari 2018

C. Kerangka Berpikir

PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk watak atau karakter warga negara yang baik. Untuk membentuk watak atau karakter dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman belajar yang bermakna akan tercipta melalui proses pembelajaran yang tepat yang dapat diwujudkan lewat metode pembelajaran yang sesuai. Untuk memilih suatu metode pembelajaran dibutuhkan berbagai pertimbangan seperti kondisi siswa dan materi belajar.

Pembelajaran PKn di SD pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi secara lisan dan siswa mendengarkan, mencatat lalu menghafalkannya. Pembelajaran pun didominasi oleh guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran PKn. Kebosanan dan rasa kurang tertarik pada pembelajaran PKn menyebabkan siswa merasa sulit dalam menerima materi PKn yang pada umumnya berisi konsep-konsep suatu pengetahuan yang harus dihafalkan. Hal tersebut mendorong terjadinya pembelajaran yang kurang bermakna dan kurang efektif sehingga pemahaman siswa akan materi menjadi rendah serta berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan metode pembelajaran alternatif, yaitu salah satunya dengan penggunaan metode *role playing*.

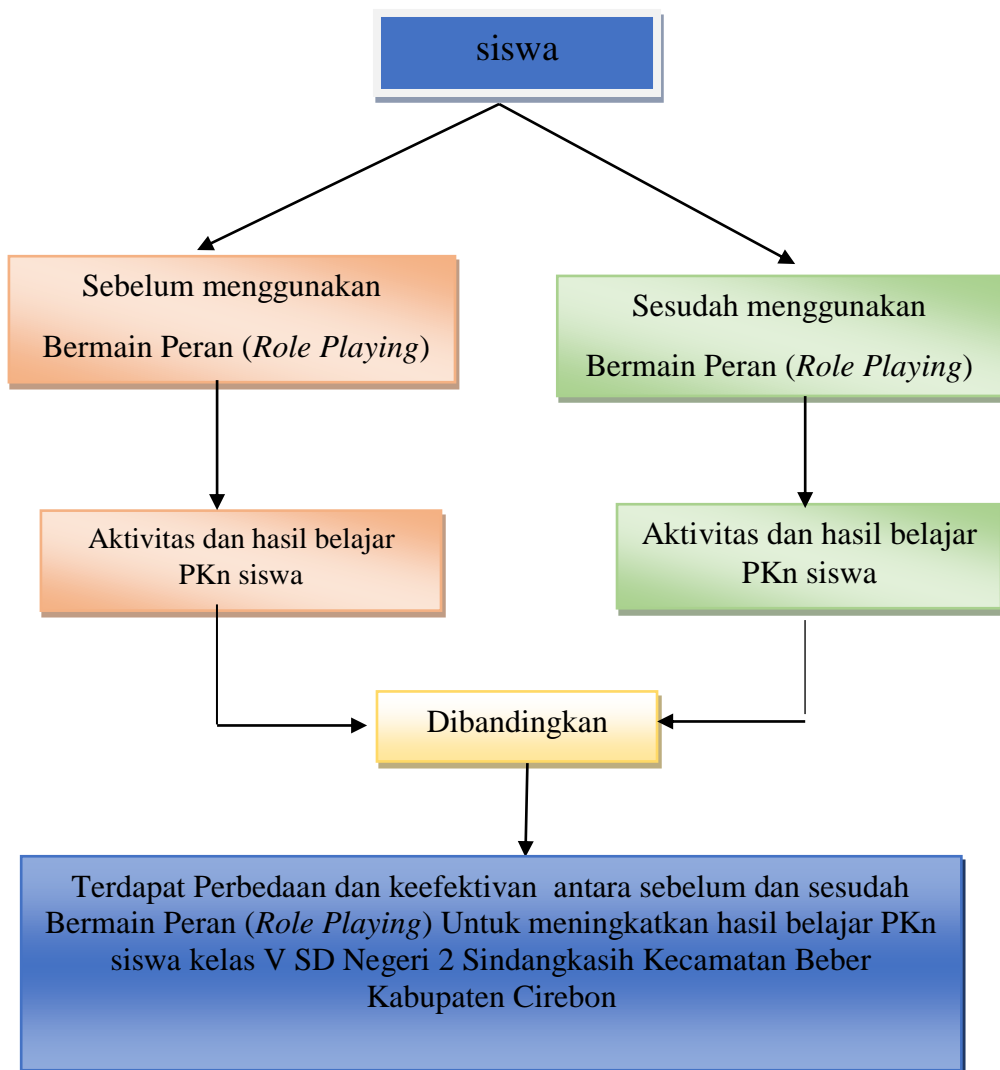
Metode *Role Playing* sesuai dengan karakter usia siswa SD yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang

merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Dengan metode ini siswa dapat bergerak, bekerja sama dalam kelompok sekaligus bermain sambil belajar dengan terlibat mempragakan secara langsung suatu peran dalam materi pembelajaran sehingga timbul pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang, dan menyenangkan. Metode pembelajaran seperti ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif dan diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mendorong hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini hendak diujicobakan dalam pembelajaran antara sebelum dan sesudah menggunakan model bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Sindang Kasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon. Peneliti hendak akan membandingkan aktivitas dan hasil belajar antara sebelum menggunakan bermain peran (*role playing*) dan sesudah menggunakan bermain peran (*role playing*). Apakah ada perbedaan aktivitas dan hasil belajar tersebut antara sebelum dan sesudah menggunakan bermain peran (*role playing*).

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi guru sebagai bahan pertimbangan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) khususnya materi keputusan bersama, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) kedepannya dapat tercapai secara optimal.

Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto, “Hipotesis merupakan Jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”²⁸.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

a. Hipotesis dalam bentuk kalimat

Ha/H1 = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD Negeri 2 Sindang kasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran (*role playing*)..

Ho = Tidak Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

²⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:RinekaCipta,2010), h. 110.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SD Negeri 2 Sindang Kasih yang berada di Jl. Suka Hati Desa Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon dengan berbagai pertimbangan yang ada sebagai berikut :

1. Kemudahan untuk memperoleh data serta akses penelitian
2. Lokasi terjangkau dan sudah mengenal kepala SD Negeri 2 Sindang kasih serat guru-gurunya sehingga mudah untuk perizinan
3. Permasalahan dalam penelitian ini berada di kelas V sekolah SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabuapten Cirebon pada Kompetensi Dasar mengenal bentuk Keputusan Bersama Materi menghargai Bentuk Keputusan bersama melalui musyawarah,

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini adalah selama 5 bulan. Observasi dan Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari sampai dengan bula Mei 2018. Adapun secara rinci kegiatan di sajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.1
Waktu penelitian

No	Tahap-tahap penelitian	Waktu Penelitian					KET	
		Bulan	Minggu ke					
			1	2	3	4		5
1.	Penyusunan proposal penelitian	Januari 2018	√					
	a. Observasi Awal			√				
	b. Memilih masalah				√			
	c. Merumuskan masalah				√			
	d. Merumuskan anggapan dasar					√		
2.	Memilih pendekatan	Februari 2018	√					
	a. Mengidentifikasi variable			√				
	b. Menentukan variable			√				
	c. Menentukan sumber data				√			
3.	Penyusunan instrumen penelitian	Maret 2018			√			
	a. Perencanaan				√			
	b. Penulisan butir soal					√		
	c. Menentukan skor item soal					√		
4.	Pengumpulan data	April 2018	√					
	a. Uji coba			√				
	b. Penganalisisan hasil				√			
	c. Revisi item					√		
5.	Pengolahan data	Mei 2018	√					

	a. Persiapan		√				
	b. penerapan data			√			
6.	Kesimpulan	Mei 2018			√		
7.	Pelaporan hasil penelitian	Mei 2018				√	

B. . Metode Penelitian

Menurut Sugiyono menyatakan “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan kegunaan tertentu.” Berdasarkan pendekatannya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain quasi experiment..²⁹

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto pendekatan kuantitatif adalah “Penelitian yang menitikberatkan pada penyajian data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan (skoring) dengan menggunakan statistik”.³⁰

Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman penulis berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahan pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran atau penolakan dalam bentuk dukungan data empiris lapangan.³¹

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), h. 2

³⁰ Ahmad Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, (Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (ELKAF), 2006), h. 45.

³¹TIM Penyusun Buku Panduan Penelitian Skripsi STAIN Tulungagung Tahun 2009, *Pedoman Penyusunan Skripsi*, (Tulungagung: Departemen Agama STAIN Tulungagung, 2009), h. 22.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Hamdani, “metode eksperimen adalah suatu bentuk pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dengan benda-benda, bahan-bahan dan peralatan laboratorium, baik secara perorangan maupun kelompok ”.³²

Menurut Djarmah, “metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran siswa, di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami sendiri sesuatu yang di pelajari”.³³

Penjabaran menurut para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang akan dipelajari oleh siswa.

Metode eksperimen dalam penelitian ini untuk menguji keefektifan seberapa efektif dalam Efektivitas metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut sugiyono “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

³² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h.206.

³³ <http://komangwidarmika.blogspot.com/2012/12/23> di akses tanggal 01 april 2018

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.³⁴

Menurut Arikunto, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus”.³⁵

Menurut Abdurrahman Fatoni, “Populasi ialah keseluruhan unit elementer yang para meternya akan di duga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian”.³⁶

Berdasarkan pengertian dari berbagai pendapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, tes atau peristiwa sebagai sumber daya yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.

Penelitian ini yang menjadi populasinya adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Sindang Kasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon Tahun 2017/2018 yang berjumlah sebanyak 31 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Penelitian ini menggunakan teknik penentuan sampel jenuh , yaitu teknik penentuan

³⁴Sugiyono, *op. cit.*, h. 80

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), h. 173.

³⁶ Abdurrahman Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hl. 103.

sampel bila semua anggota populasi digunakan (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel”.³⁷

Menurut Arikunto, “Sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti”.³⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Ciirebon yang berjumlah 31 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* di mana semua anggota populasi menjadi sampel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa “Tes” yang digunakan yaitu : *post test*.

Menurut Arikunto, “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang di gunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang di miliki oleh individu atau kelompok”.³⁹

Menurut Casta, “Tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Instrumen yang dikembangkan dapat berupa: tes kepribadian, tes bakat, tes prestasi dan tes *intelegensi*”.⁴⁰

³⁷Sugiyono, *op. cit.*, h. 81

³⁸ Suharsimi Arikunto, *op. cit.*, h. 174.

³⁹ *Ibid.*, h. 193.

⁴⁰ Casta, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h.13

Menurut Purwanto, “Tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data di mana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya”.⁴¹

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data yang berupa post test. Post test adalah kebalikan dari pre test, yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada saat setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan materi siswa atas materi yang telah disajikan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.⁴²

Tes dalam penelitian ini di gunakan untuk mengukur hasil belajar matematika pada KD Mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya, materi sifat-sifat bangun datar.

Adapun instrument penelitian disusun berdasarkan KD mengenal bentuk–bentuk keputusan bersama melalui musyawarah

Instrument penelitian disusun berdasarkan pada KD mengenal bentuk–bentuk keputusan bersama melalui musyawarah, Serta dengan indikator yang terdapat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam materi menghargai keputusan bersama.

Adapun kisi-kisi instrument penelitian disajikan dalam tabel di bawah ini sebagai berikut:

⁴¹Purwanto, *Evaluasi Hasil belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), h. 64-65

⁴²Muhaibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 23.

Tabel 3.2
Intrumen Penelitian

No.	Variabel	Indikator	Jumlah Item	No Item
1	Mengenal Bentuk-bentuk keputusan bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan hakekat musyawarah • Menyebutkan musyawarah mengutamakan kepentingan bersama dari pada pribadi • Menjelaskan bahwa hasil pemufakatan menjadi keputusan bersama • Menyebutkan asas-asas dalam musyawarah • Menyebutkan tiga aturan dalam musyawarah • Menyebutkan nilai-nilai positif yang dapat diambil pada musyawarah 	10	1.2.3.4..5.6.. 13.14.18.20
2	Mematuhi kepusan bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebut bahwa musyawarah adalah cara menyelesaikan 	10	7.8.9.10.11.12. 15.16.17.19

		<p>setiap perbedaan pendapat atau perselisihan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan makna kemufaktan dari hasil musyawarah • Menunjukkan bahwa hasil musyawarah adalah untuk kepentingan bersama • Menjelaskan cara mengambil keputusan bersama • Menyebutkan arti dari demokrasi pancasila yaitu keputusan diambil didasarkan musyawarah untuk mufakat • Menjelaskan keputusan bersama dapat dipertanggung jawabkan kepada Tuhan yang Maha Esa • Memilih cara-cara voting 		
--	--	--	--	--

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan tingkat eksplansi komparatif ini diarahkan untuk menjawab perumusan masalah

atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Di bawah ini akan dijabarkan beberapa langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif (Menggunakan Analisis Skor Ideal)

Analisis kriteria skor ideal yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X dan variabel Y melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan penghitungan kriteria skor ideal. Rumus yang digunakan untuk menghitung Kriteria Skor Ideal menurut Dahlia dalam Riduwan.

$$X \text{ Ideal} + Z (\text{SD Ideal})$$

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :⁴³

Kategori I : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z = 0,61$

Kategori II : Berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z = -0,61$ sampai dengan $Z = +0,61$

Kategori III : Berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z = -0,61$

⁴³ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti*, (Alfabeta Bandung, 2005), h. 215

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kriteria Skor Ideal

Kriteria	Penafsiran
$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$	Tinggi/baik/kuat
$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$	Sedang/cukup
$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$	Kurang

Dengan ketentuan:

$$X_{id} : \frac{1}{2} \text{ skor maksimal}$$

$$sd_{id} : \frac{1}{3} X_{id}$$

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik Inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hip

otesis dan mengambil kesimpulan penelitian. Menurut sugiyono “statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel, dan hasilnya akan digeneralisasikan untuk populasi tempat sampel diambil. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui korelasi, komparatif dan predaksi.⁴⁴

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (Alfabeta Bandung, 2016), h. 148

Menurut Sugiyono “Statistik inferensial dapat dibedakan menjadi dua, yaitu : statistik parametris dan statistik nonparametris.” Statistik parametris adalah statistik inferensial yang data dari populasi diasumsikan berdistribusi normal dan data bersifat interval atau rasio. Contoh : *Analisis Korelasi Person Product Moment, Analisis Regresi, Analisis Rata-Rata, Analisis Ragam (Anova) Dan Analisis Jalur (Path Analisyis)*. Sedangkan statistik Nonparametris adalah analisis inferensial yang datanya diasumsikan berdistribusi normal dan datanya bersifat normal atau ordinal. Termasuk analisis ini adalah analisis tata jenjang (*Korelasi Rank Spearman*), *Uji Man Whitney Dan Uji Friedman*.⁴⁵

Dalam penelitian ini analisis statistik yang digunakan adalah analisis statistik parametrik untuk mengetahui uji komparatif (perbedaan).

a. Untuk Analisis Uji Komparatif (Perbedaan)

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau sebaliknya. Data yang menjadi persyaratan untuk menggunakan analisis komparatif. Data yang di uji adalah data hasil belajar PKn siswa kelas V SD N 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan Bermain Peran (*role playing*) variabel X_1 dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD N 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan

⁴⁵*Ibid.*, h. 149

Bermain Peran (*role playing*) variabel X_2 yang pengujiannya menggunakan Chi-Kuadrat Hitung.

Adapun langkah-langkah uji normalitas distribusi data adalah sebagai berikut :

a) Mengurutkan data dari setiap responden dari data terendah ke data tertinggi.

b) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus *Sturgess*:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

d) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

e) Membuat tabulasi dengan table penolong

f) Mencari rata – rata (mean) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum f x_i}{n}$$

g) Mencari simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

h) Membuat daftar frekuensi yang di harapkan dengan cara:

1. Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama di kurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval di tambah 0,5.

2. Mencari nilai *Z – score* untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{\text{bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_2 = \frac{\text{bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

Dan seterusnya.

3. Mencari luas 0 – Z dari tabel kurve normal dari 0 – Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.
4. Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka 0 – Z, yaitu : angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.
5. Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).
6. Mencari Chi- Kuadrat hitung

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

7. Membandingkan chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$

Derajat kebebasan: dk = k-1 (sampel kecil) dk = k-3 (sampel besar)

Kriteria pengujian :

Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal

Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal

8. Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka analisis komparatif dapat dilakukan, akan tetapi jika data tidak berdistribusi normal maka analisis tidak dapat dilanjutkan.

2) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam hal ini uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan uji variansi terbesar dan variansi terkecil dengan menggunakan tabel f. Jika data dalam penelitian ini homogen, maka analisis komparatif dapat dilanjutkan. Apabila sebaliknya jika dalam penelitian ini tidak homogen maka analisis komparatif tidak dapat dilanjutkan.

Langkah-langkahnya untuk uji homogenitas dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut :

- a) Mencari F_{hitung} menggunakan rumus :

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

$$V = sd^2$$

Keterangan :

F : Nilai homogenitas variansi

Vb : Variansi terbesar

Vk : Variansi terkecil

- b) Menentukan derajat kebebasan (db)

$$db_1 = n_1 - 1$$

$$db_2 = n_2 - 1$$

- c) Menentukan harga p dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$
- d) Menentukan homogenitas dengan dua varian dengan kriterias sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka kedua variansi tersebut tidak homogen.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua variansi tersebut homogen.

- 1) Jika dk tidak ditemukan pada tabel distribusi t Student, maka perlu dilakukan pencarian dengan interpolasi, rumusnya adalah sebagai berikut :

$$C = c_0 + \frac{(c_1 - c_0)}{(B_1 - B_0)} \cdot B - B_0$$

Keterangan :

C : Nilai t-tabel yang dicari

C1 : Nilai t-tabel pada akhir nilai yang sudah ada

C0 : Nilai t-tabel pada awal nilai yang sudah ada

B : Nilai dk yang dicari

B0 : Nilai dk awal nilai yang sudah ada

B1 : Nilai dk pada akhir yang sudah ada

3) Uji T-test

Uji T-test merupakan suatu teknik pengolahan data yang dilakukan untuk menguji hipotesis Ho-nya berbunyi : “Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa di kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon pada kompetensi dasar mengenal bentuk – bentuk keputusan bersama, materi menghargai keputusan bersama sebelum dan

sesudah menggunakan metode bermain peran (*role playing*)". Uji T-test dapat di lakukan karena data berbentuk ratio, data berdistribusi normal, dan data bersifat homogen. Adapun uji T-test di lakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 : rata –rata nilai kelompok 1

\bar{x}_2 : rata –rata nilai kelompok 2

s_1 : simpangan baku sampel 1

dsg : Deviasi standar Gabungan

n_1 : jumlah variabel 1

n_2 : jumlah variabel 2

Adapun langkah –langkah untuk menguji T-test adalah sebagai berikut :

a. Mencari Deviasi Standar Gabungan (dsg), dengan rumus :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1-1)v_1 + (n_2-1)v_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

b. Mencari nilai t_{hitung} ;

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

- c. Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

- d. Menentukan t_{tabel} dengan taraf kepercayaan 0,05 adalah :

$$t_{tabel} = (1-\alpha)(n - 2)$$

F. Hipotesis Statistik

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.⁴⁶

⁴⁶Casta, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h 54-71 dan h.92-101.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data (Temuan)

Efektivitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih diidentifikasi adanya masalah yang muncul yaitu hasil belajar siswa yang masih rendah, oleh sebab itu peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu yaitu dengan cara mengadakan *pre test*.

Kegiatan *pre test* tentang prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih, setelah melakukan *pre test* maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1
Kegiatan *Pre Test* Tentang Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran PKn kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih

No	Kode Sampel	Item																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	9	45
2	2	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	10	50
3	3	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80
4	4	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	11	55
5	5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
6	6	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75
7	7	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	12	60
8	8	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	65
9	9	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	12	60
10	10	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	13	65

11	11	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	13	65
12	12	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	12	60
13	13	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	14	70
14	14	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	9	45
15	15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16	80
16	16	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	13	65
17	17	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	14	70	
18	18	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	12	60
19	19	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	12	60
20	20	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
21	21	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	14	70
22	22	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
23	23	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	10	50
24	24	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	15	75	
25	25	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	10	50
26	26	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	10	50
27	27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	15	75
28	28	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	10	50
29	29	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	10	50
30	30	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	12	60	
31	31	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	12	60
Jumlah																					388	1940	
Rata-Rata																					12,52	62,58	
Nilai Maksimal																					16	80	
Nilai Minimal																					9	45	

1. Teknik Pengolahan Data

a. Uji Normalitas Distribusi Data

1. Urutan nilai hasil pembelajaran sebelum menggunakan metode

Role Playing

Tabel 4.2
Nilai *Pre Test*

45	45	50	50	50	50	50	50	50	55	60	60	60	60	60	60	60
65	65	65	65	70	70	70	70	70	70	75	75	75	80	80	80	

2. Menentukan rentang yaitu dengan cara skor terbesar dikurangi skor terkecil

$$R = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$$

$$R = 80 - 45$$

$$R = 35$$

Maka banyaknya rentang adalah 35

3. Menentukan kelas interval (K) dengan rumus:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1$$

$$+ 3,3 \log 31$$

$$K = 1 + (3,3) (1,49)$$

$$K = 1 + 4,92$$

$$K = 5,92$$

Maka banyaknya kelas interval adalah 5 dan 6. Banyaknya kelas interval yang di ambil adalah 6.

4. Menentukan panjang kelas (P) dengan rumus:

$$P = r/k = 35/6 = 5,83 = 6$$

Maka panjang kelas interval adalah 5,83 dan 6

Panjang kelas interval yang di ambil adalah 6

5. Dari data di atas dapat dibuat daftar tabulasi sebagai berikut:

Tabel 4.3
Daftar Tabulasi

Interval	Tabulasi	F
41 – 50	III III	8
51 – 60	III III	8

61 – 70	III III	9
71 – 80	III I	6
81 – 90	-	-
91 – 100	-	-
Jumlah		31

6. Mencari rata-rata hitung dengan rumus :

Tabel 4.4
Rata – rata Hitung

No.	Interval	Fi	Xi	fi . Xi	Fi	xi	(fi . Xi)
1	41 - 50	8	45,5	364	64	2070,25	132496
2	51 - 60	8	55,5	444	64	3080,25	197136
3	61 - 70	9	65,5	589,5	81	4290,25	347510,3
4	71 - 80	6	75,5	453	36	5700,25	205209
5	81 - 90	0	85,5	0	0	7310,25	0
6	91 - 100	0	95,5	0	0	9120,25	0
Jumlah		31	423	1850,5	245	31571,5	882351,3

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fi . xi}{\sum fi} \\ &= \frac{1850,5}{31} \\ &= 59,69\end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata hitung adalah 59,69.

7. Mencari nilai variansi

Penentuan variansi yang dimaksudkan untuk mencari keragaman nilai. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n \sum (f_i \cdot x_i)^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{(31)(882351,3) - (1850,5)^2}{(31)(30)} \\
 &= \frac{27352890,3 - 3424350,25}{930} \\
 &= \frac{23928540,05}{930} \\
 &= 25729,61 \\
 S &= \sqrt{25729,61} = 160,4
 \end{aligned}$$

8. Menentukan standar deviasi (Sd)

Nilai standar deviasi diperoleh dari variansi, rumusnya adalah sebagai berikut:

$$Sd = \sqrt{S} = \sqrt{160,4} = 12,66$$

9. Menghitung batas-batas Z, luas daerah dan frekuensi diharapkan

(E_i)

- a. Batas-batas Z

$$Z = \frac{bk - \bar{x}}{S}$$

Misalnya untuk

$$Z_1 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{40,5 - 59,69}{160,4} = -0,1196$$

$$Z_2 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{60,5 - 59,69}{160,4} = 0,005$$

$$Z_3 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{80,5 - 59,69}{160,4} = 0,129$$

$$Z_4 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{100,5 - 59,69}{160,4} = 0,254$$

b. Luas daerah kelas interval

Misal batas luas daerah $Z_1 = -0,4403$; $Z_2 = 0,5199$; $Z_3 = 0,5596$; $Z_4 = 0,5987$

$$L_1 = Z_1 - Z_2 = 0,4403 - 0,5199 = 0,0796$$

$$L_2 = Z_2 - Z_3 = 0,5199 - 0,5596 = 0,0397$$

$$L_3 = Z_3 - Z_4 = 0,5596 - 0,5987 = 0,0391$$

c. Frekuensi yang diharapkan E_i

$E_i = n \times$ luas daerah, misal:

$$L_1 = 31 \times 0,0796 = 2,4676$$

$$L_2 = 31 \times 0,0397 = 1,2307$$

$$L_3 = 31 \times 0,0391 = 1,2121$$

10. Menentukan nilai chi kuadrat

$$X^2 = \sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$$

Untuk menentukan nilai chi kuadrat, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Nilai Chi Kuadrat

Interval	Batas Kelas	Z skor	Luas Z tabel	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)}{E_i}$
1	2	3	4	5	6	7
	40,5	-0,1196				
41 – 60			0,0796	-2,4676	16	-138,21
	60,5	0,005				
61 – 80			0,0397	-1,2307	15	-214,05
	80,5	0,129				

81 – 100			0,0391	-1,2121	0	-1,2121
Jumlah						-353,4721

Melihat tabel di atas maka dapat ditentukan nilai chi kuadrat sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 x^2 &= \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= (-138,21) + (-214,05) + (-1,2121) \\
 &= -353,4721
 \end{aligned}$$

11. Mencari derajat kebebasan

Derajat kebebasan (db) dapat dicari dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 Db &= k - 3 \\
 &= 6 - 3 \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

Jadi derajat kebebasan adalah 3

12. Mencari nilai chi kuadrat dari daftar tabel

Dari daftar tabel chi kuadrat dalam taraf kepercayaan 5% diketahui

$$X^2_{0,95} = 44,985$$

13. Menentukan normalitas distribusi

Dari daftar tabel chi kuadrat (X^2) diketahui nilai $X^2_{0,95(3)} = 44,985$ menurut perhitungan di atas, diketahui nilai $X^2_{hitung} = (-353,4721)$, jadi $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ atau $-353,4721 < 44,985$. Dengan demikian sampel sebelum menggunakan metode *Role Playing* berdistribusi normal, dan hipotesis menggunakan uji Z.

b. Uji Z

Penulis melakukan uji Z untuk pengujian hipotesis pertama dan kedua yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Uji Z dapat dilakukan jika sebelumnya telah diketahui sampel dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Z yang dilakukan oleh peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan proporsi hipotesis (P)

Menentukan proporsi hipotesis yang di ambil adalah 65% karena proporsi tersebut tergolong pada kategori cukup.

2. Menentukan banyaknya data yang termasuk kategori hipotesis dengan cara melihat tabel tabulasi

Banyaknya data yang termasuk ke dalam kategori hipotesis adalah 20.

3. Menentukan nilai Z_{hitung} dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - p}{\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}}$$

$$Z = \frac{\frac{20}{31} - 0,65}{\sqrt{\frac{0,65(1-0,65)}{31}}}$$

$$Z = \frac{0,64 - 0,65}{\sqrt{\frac{0,65-0,35}{31}}}$$

$$Z = \frac{-0,01}{\sqrt{0,0097}}$$

$$Z = \frac{-0,01}{0,09}$$

$$Z = -0,11$$

4. Menentukan nilai Z dan tabel dengan rumus sebagai berikut

$$Z = 0,5 - a \text{ (dengan taraf kepercayaan = 1)}$$

$$\text{Maka } Z = 0,5 - 0,01$$

$$\text{Jadi untuk } a = 1\% \text{ diperoleh } Z_{0,49} = 2,33$$

5. Pemeriksaan hipotesis dengan ketentuan sebagai berikut

Bila dibandingkan ternyata Z_{hitung} terletak dalam interval $(-Z_{0,49} \text{ s/d } Z_{0,49})$ oleh karena itu hipotesis yang diajukan diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Sindangkasih sebelum menggunakan metode *Role Playing* tergolong rendah.

A. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih sesudah menggunakan metode *Role Playing* (*post test*).

Penelitian dilanjutkan dengan pemberian metode *Role Playing*.

Dalam penelitian ini peneliti sebagai observer

sekaligus sebagai pemberi metode dengan panduan yang dibuat sebelumnya. Panduan tersebut diaplikasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (RPPterlampir).

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* menunjukkan adanya peningkatan

terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 2

Sindangkasih.

Tabel 4.6
Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn
kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih sesudah menggunakan
metode Role Playing

No	Kode Sampel	Item																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12	60
2	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	12	60
3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
4	4	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13	65
5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
6	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
7	7	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	65
8	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18	90
9	9	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	14	70
10	10	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	70
11	11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	15	75
12	12	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65
13	13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15	75
14	14	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	12	60
15	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
16	16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80
17	17	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80
18	18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	15	75
19	19	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
20	20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	15	75
21	21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15	75
22	22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	17	85
23	23	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	12	60
24	24	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
25	25	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	12	60
26	26	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12	60
27	27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
28	28	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	60
29	29	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	12	60
30	30	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	13	65
31	31	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	13	65

Jumlah	462	2310
Rata-Rata	14,90	74,52
Nilai Maksimal	20	100
Nilai Minimal	12	60

a. Uji Normalitas Distribusi Data

Untuk menjawab permasalahan yang diteliti oleh penulis menggunakan pengolahan data dengan menggunakan perhitungan statistik. Adapun langkah-langkah uji statistik adalah sebagai berikut :

1. Urutan nilai hasil pembelajaran sebelum menggunakan metode *Role Playing*

Tabel 4.7
Nilai *Post Test*

60	60	60	60	60	60	60	60	65	65	65	65	65	70	70	75
75	75	75	75	75	80	80	85	90	90	95	95	100	100	100	

2. Menentukan rentang yaitu dengan cara skor terbesar dikurangi skor terkecil

$$R = 100 - 60$$

$$R = 40$$

Maka banyaknya rentang adalah 40

3. Menentukan kelas interval (K) dengan rumus:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 31$$

$$K = 1 + (3,3) (1,491)$$

$$K = 1 + 4,9203$$

$$K = 5,92033$$

Maka banyaknya kelas interval adalah 5 dan 6. Banyaknya kelas interval yang di ambil adalah 6.

4. Menentukan panjang kelas (P) dengan rumus:

$$P = r/k = 40/6 = 6,67 = 6$$

Maka panjang kelas interval adalah 6,67 dan 6

5. Panjang kelas interval yang di ambil adalah 6

Dari data di atas dapat dibuat daftar tabulasi sebagai berikut:

Tabel 4.8
Daftar Tabulasi

Interval	Tabulasi	F
41 – 50	-	0
51 – 60	III III	8
61 – 70	III II	7
71 – 80	III III	8
81 – 90	III	3
91 – 100	III	5
Jumlah		31

6. Mencari rata-rata hitung dengan rumus :

Tabel 4.9
Rata – rata Hitung

No.	Interval	Fi	Xi	fi . Xi	Fi	xi	(fi . Xi)
1	41 – 50	0	45,5	0	0	2070,25	0
2	51 – 60	8	55,5	444	64	3080,25	197136
3	61 – 70	7	65,5	458,5	49	4290,25	210222,3
4	71 – 80	8	75,5	604	64	5700,25	364816
5	81 – 90	3	85,5	256,5	9	7310,25	65792,25
6	91 - 100	5	95,5	477,5	25	9120,25	228006,3
Jumlah		31	423	2240,5	211	31571,5	1065973

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{2240,5}{31} \\ &= 72,27\end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata hitung adalah 72,27.

7. Mencari nilai variansi

Penentuan variansi yang dimaksudkan untuk mencari keragaman nilai. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{n \sum (f_i \cdot x_i)^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{(31)(1065973) - (2240,5)^2}{(31)(30)} \\ &= \frac{33045163 - 5019840,25}{930} \\ &= \frac{28025322,75}{930} \\ &= 30134,76 \\ S &= \sqrt{30134,76} = 173,59\end{aligned}$$

8. Menentukan standar deviasi (Sd)

Nilai standar deviasi diperoleh dari variansi, rumusnya adalah sebagai berikut:

$$Sd = \sqrt{S} = \sqrt{173,59} = 13,18$$

9. Menghitung batas-batas Z, luas daerah dan frekuensi diharapkan (E_i)

a. Batas-batas Z

$$Z = \frac{bk - \bar{x}}{S}$$

Misalnya untuk

$$Z_1 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{40,5 - 72,27}{173,59} = -0,183$$

$$Z_2 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{60,5 - 72,27}{173,59} = -0,068$$

$$Z_3 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{80,5 - 72,27}{173,59} = 0,0474$$

$$Z_4 = \frac{bk - \bar{x}}{S} = \frac{100,5 - 72,27}{173,59} = 0,163$$

b. Luas daerah kelas interval

Misal batas luas daerah; $Z_1 = 0,4403$; $Z_2 = 0,5199$; $Z_3 = 0,5279$; $Z_4 = 0,5596$

$$L_1 = Z_1 - Z_2 = 0,4403 - 0,5199 = 0,0796$$

$$L_2 = Z_2 - Z_3 = 0,5199 - 0,5279 = 0,008$$

$$L_3 = Z_3 - Z_4 = 0,5279 - 0,5596 = 0,0317$$

c. Frekuensi yang diharapkan E_i

$E_i = n \times$ luas daerah, misal:

$$L_1 = 31 \times (-0,0796) = -2,4676$$

$$L_2 = 31 \times (-0,008) = -0,248$$

$$L_3 = 31 \times (-0,0317) = -0,9827$$

10. Menentukan nilai chi kuadrat

$$X^2 = \sum \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Untuk menentukan nilai chi kuadrat, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Nilai Chi Kuadrat

Interval	Batas Kelas	Z skor	Luas Z tabel	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)}{E_i}$
1	2	3	4	5	6	7
	40,5	0,183				
41 – 60			0,0796	-2,4676	8	-44,40
	60,5	0,068				
61 – 80			0,008	-0,248	15	-937,51
	80,5	0,047				
81 – 100			0,0317	-0,9827	8	-82,11
Jumlah						-1064,02

Melihat tabel di atas maka dapat ditentukan nilai chi kuadrat sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 x^2 &= \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= (-44,40) + (-973,51) + (-82,11) \\
 &= -1064,02
 \end{aligned}$$

11. Mencari derajat kebebasan

Derajat kebebasan (db) dapat dicari dengan rumus :

$$Db = k - 3$$

$$= 6 - 3$$

$$= 3$$

Jadi derajat kebebasan adalah 3

12. Mencari nilai chi kuadrat dari daftar tabel

Dari daftar tabel chi kuadrat dalam taraf kepercayaan 5% diketahui $X^2_{0,95} = 44,985$

13. Menentukan normalitas distribusi

Dari daftar tabel chi kuadrat (X^2) diketahui nilai $X^2_{0,95(3)} = 44,985$, menurut perhitungan di atas, diketahui nilai $X^2_{hitung} = -1064,02$, jadi $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ atau $-1064,02 < 44,985$. Dengan demikian sampel sesudah menggunakan metode *Role Playing* berdistribusi normal, dan hipotesis menggunakan uji Z.

c. Uji Z

Penulis melakukan uji Z untuk pengujian hipotesis pertama dan kedua yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Uji Z dapat dilakukan jika sebelumnya telah diketahui sampel dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Z yang dilakukan oleh peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan proporsi hipotesis (P)

Menentukan proporsi hipotesis yang di ambil adalah 65% karena proporsi tersebut tergolong pada kategori cukup.

2. Menentukan banyaknya data yang termasuk kategori hipotesis dengan cara melihat tabel tabulasi

Banyaknya data yang termasuk ke dalam kategori hipotesis adalah

21

3. Menentukan nilai Z_{hitung} dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - p}{\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}}$$

$$Z = \frac{\frac{21}{31} - 0,65}{\sqrt{\frac{0,65(1-0,65)}{31}}}$$

$$Z = \frac{0,67 - 0,65}{\sqrt{\frac{0,65-0,35}{31}}}$$

$$Z = \frac{0,02}{\sqrt{0,0097}}$$

$$Z = \frac{0,02}{0,098}$$

$$Z = 0,2$$

4. Menentukan nilai Z dan tabel dengan rumus sebagai berikut

$$Z = 0,5 - a \text{ (dengan taraf kepercayaan = 1)}$$

$$\text{Maka } Z = 0,5 - 0,01$$

$$\text{Jadi untuk } a = 1\% \text{ diperoleh } Z_{0,49} = 2,33$$

5. Pemeriksaan hipotesis dengan ketentuan sebagai berikut

Bila dibandingkan ternyata Z_{hitung} terletak dalam interval $(-Z_{0,49}$ s/d $Z_{0,49})$ oleh karena itu hipotesis yang diajukan diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih sesudah menggunakan metode *Role Playing* tergolong tinggi.

6. Uji Homogenitas dua varians

Uji homogenitas dua variansi peneliti lakukan untuk mengetahui kesamaan variansi, yaitu tes sebelum menggunakan metode pembelajaran dan nilai tes sesudah menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Sindangkasih. Uji homogenitas dua variabel ini bila sampel berdistribusi normal dengan langkah-langkah berikut :

1. Mencari F_{hitung} menggunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{vb}{vk} = \frac{173,59}{160,4} = 1,08$$

2. Menentukan derajat kebebasan

Dalam menentukan derajat kebebasan, rumusnya sebagai berikut :

$$Db_1 = n_1 - 1 = 31 - 1 = 30 \text{ (pembilang)}$$

$$Db_2 = n_2 - 1 = 31 - 1 = 30 \text{ (penyebut)}$$

3. Menentukan harga F dan tabel dengan taraf kepercayaan 99% (0,01). Jadi harga F_{tabel} dengan taraf kepercayaan 99% (0,01) dari db =31 adalah 1,84
4. Menentukan homogenitas dua varian dengan kriteria sebagai berikut :

Menurut perhitungan di atas diketahui nilai $F_{hitung} = 1,08$ dan nilai F_{tabel} dari db = 30 dengan taraf kepercayaan 99% adalah 1,84, maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,08 < 1,84$ maka dengan demikian kedua variansi tersebut yaitu nilai tes

sebelum menggunakan metode *role playing* dan nilai tes sesudah menggunakan metode *role playing* adalah homogen. Karena homogen maka pengujian hipotesis selanjutnya menggunakan uji t.

d. Uji t

Uji t, dapat dilakukan untuk menguji hipotesis ketiga dalam penelitian. Uji t dilakukan jika diketahui kedua data penelitian di ambil dan populasi yang berdistribusi normal serta kedua variansinya homogen. Langkah uji t adalah sebagai berikut :

1. Sebelum melangkah ke perhitungan uji t, terlebih dahulu mencari dsg(standar deviasi gabungan) dengan rumus sebagai berikut :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)v_1 + (n_2 - 1)v_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(31 - 1)(160,4) + (31 - 1)(173,59)}{31 + 31 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{4812 + 5207,7}{60}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{10019,7}{60}}$$

$$dsg = \sqrt{166,995}$$

$$dsg = 12,92$$

Dan rumus t adalah

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{72,27 - 59,69}{dsg \sqrt{\frac{1}{31} + \frac{1}{31}}}$$

$$t = \frac{12,58}{12,92 \sqrt{0,065}}$$

$$t = \frac{12,58}{0,81}$$

$$t = 15,53$$

2. Menentukan derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus :

$$Db = n_1 + n_2 - 2$$

$$Db = 31 + 31 - 2$$

$$Db = 60$$

3. Menentukan nilai t dengan taraf kepercayaan yang dipilih 0,01 (1%)

$$\text{Taraf kepercayaan } 1\% = 2,390$$

4. Pengujian hipotesis dengan kriteria sebagai berikut :

Diketahui $t_{hitung} = 15,53$ dan $t_{0,99}(1\%) = 2,390$. Adapun hasil penghitungannya menunjukkan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,53 > 2,390$ maka hipotesis diterima dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2

Sindangkasih dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *role playing*.

B. Efektivitas penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih. Adapun hipotesisnya adalah sebagai :

1. Tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN 2 Sindangkasih yang terendah sebelum menggunakan metode *role playing*.
2. Tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN 2 Sindangkasih yang tertinggi sesudah menggunakan metode *role playing*.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*. Hipotesis ini diuji pada $\alpha = 2,390$, $t_{hitung} = 15,53$ dan hipotesis tersebut peneliti menguji dengan menggunakan analisis uji t dan penghitungan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan penghitungan manual. Adapun hasil penghitungannya menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,53 > 2,390$. Maka hipotesis diterima. Dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_o

ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan setelah menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Pengolahan data sesudah dan sebelum menggunakan metode *role playing* menunjukkan apakah pemberian metode *role playing* tersebut efektif atau tidak dalam Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih.

Hasil dan penelitian ini diuraikan dalam uraian sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih sebelum menggunakan metode *role playing* (pre-test). Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, diketahui bahwa Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN 2 Sindangkasih berada pada kategori rendah Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 31 orang siswa (80,6%) memiliki hasil belajar dengan kategori yang rendah dengan nilai 40 - 70, Sedangkan siswa yang memiliki kategori tinggi hanya 6 orang dengan nilai skor 71 - 100. Kemampuan siswa dalam belajar rendah sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn pun masih rendah. Kondisi objektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar metode pembelajaran yang sering digunakan guru SD Negeri 2 Sindangkasih dalam

pembelajaran adalah metode ceramah. Metode ini dinilai kurang efektif untuk pembelajaran PKn khususnya dalam indikator membaca, menulis dan menghafal.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih sesudah menggunakan metode *role playing* (post-test). Berdasarkan hasil data penelitian di lapangan setelah penggunaan metode *role playing* (post-test) maka menunjukkan hasil yang sangat baik, dimana siswa terlihat lebih antusias dalam belajar dengan sebelum penggunaan metode *role playing*. Hal ini dapat terlihat dan hasil pengolahan data yang membuktikan bahwa sebanyak 18 siswa (58,0%) memiliki tingkat Hasil belajar yang tinggi dan hanya 13 orang siswa (42,0%) yang memiliki Hasil belajar yang rendah dengan skor 51 - 70 itu pun sudah ada peningkatan.

Dalam penerapan metode *role playing* ini, guru harus membuat perencanaan pembelajaran, karena membuat perencanaan pembelajaran merupakan hal penting yang harus dilaksanakan oleh guru, karena tanpa adanya perencanaan tidak mungkin proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik. Perencanaan pembelajaran merupakan persiapan mengajar yang berisi hal-hal yang perlu dilakukan guru dan siswa didik. dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran meliputi pemilihan materi, metode, media dan alat evaluasi. Perencanaan dibuat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (RPP terlampir)

3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar dan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih. Hal ini didasarkan pada penelitian dan hasil tes uji Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN 2 Sindangkasih sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* menunjukkan perkembangan yang optimal, karena metode ini mempunyai fungsi yang baik dan cocok untuk mempermudah siswa.

Pada pelaksanaan pre-test diperoleh hasil bahwa sebanyak 31 orang siswa (80,6%) memiliki kategori Hasil belajar yang rendah sehingga sangat membutuhkan satu metode yang pas dan efektif yang dianggap mampu untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih. Dalam hal ini metode *role playing* dianggap oleh peneliti sebagai salah satu metode yang pas dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih khususnya.

Pelaksanaan post-test dilakukan dengan menggunakan lembar tulisan untuk membaca, menulis dan menghafal yang berisi tentang langkah-langkah metode *role playing* yang digunakan guru sebagai media dalam pembelajaran PKn, Berdasarkan hasil pengolahan data,

maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa sebanyak 18 orang siswa (58,0%) siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* cukup efektif untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sering kali menjumpai hal-hal yang tak terduga seperti kendala pada saat pembuatan soal test yang terburu-buru, keterbatasan waktu pada saat penelitian yang harusnya 2 jam terpotong dengan adanya acara pengumuman-pengumuman (info) dan keterbatasan biaya pada saat pembelian bahan-bahan praktek atau bahan-bahan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh yaitu pengolahan data statistik dari test, maka pada bagian akhir dari penulisan skripsi ini maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih tergolong rendah sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Dengan hasil dari rata-rata 62,58.
2. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Sindangkasih di Desa Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon, setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* termasuk katagori Sedang. Hal ini berdasarkan hasil yang mempunyai analisis skor dengan hasil rata-rata 74,52.
3. Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 2 Sindang Kasih sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*. Hipotesis ini diuji pada $\alpha = 2,390$, $t_{hitung} = 15,53$ dan hipotesis tersebut peneliti menguji dengan menggunakan analisis uji t dan penghitungan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan penghitungan manual. Adapun hasil penghitungannya menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,53 > 2,390$. Maka hipotesis diterima. Dengan kata lain bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan sebelum setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*

untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas metode pembelajaran *Role Playing V* di SD Negeri 2 Sindang Kasih.

B. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan salah satu metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Role Playing*, yang mana metode pembelajaran tersebut adalah salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang ada. Menurut hemat penulis dalam hal ini menyarankan sebaiknya bagi pembaca atau peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran lainnya guna memberikan wawasan keilmuan yang lebih luas dan menginspirasi para peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Fathoni. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Casta, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PTRineka Cipta, 2006
- Drazat, Dzakaria. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Fathurohman, Oman, dkk.. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah*. IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Hamdayama Jumanta. *Model dan metode pembelajaran kreatif dan Berkerakter*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2015
- Hisyam, Zaini. *Strategi Pembelajaran aktif*, Yogyakarta : pustaka, 2008
- Kementerian Agama RI Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam dan Pembinaan Syariah. *Al- Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia, 2012.
- Kisnawaty Pundhirela, Keefektifan Metode *Role Playing terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan materi keputusan bersama siswa kelas v sekolah dasar negeri 3 randung kota tegal*, (tegal 2013) SKRIPSI (<http://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126.pdf>) di akses tagal 16 januari 2018
- Muhaimin. *Mengurangi Benang Kusut Dunia pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo, 2006
- Novita Purwand Sherry, efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran (*role playing*) pada pembelajaran bahasa indonesia materi pesan melalui telepon di kelas IV sekolah dasar negeri 1 purbalingga kabupaten purbalingga, (purbalingga 2012) SKRIPSI (<http://lib.unnes.ac.id/18812/1/1402408098.pdf>) di akses tagal 22 februari 201
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Institut Agama