

# Meningkatkan Pemahaman Menghargai Keputusan Bersama Melalui Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V Semester II SDN 1 Purwosari Ponorogo

<sup>1</sup> Sadino, <sup>2</sup>Sbdul Gafur, <sup>3</sup>Divya Suprastivo  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Doktor Nugroho Magetan,  
<sup>1,2,3</sup>Magetan, Indonesia,  
E-mail: <sup>1</sup> [sadino@udn.ac.id](mailto:sadino@udn.ac.id), <sup>2</sup> [abdulgafur@udn.ac.id](mailto:abdulgafur@udn.ac.id)

**Abstrak**---- Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui: 1) penggunaan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKN, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN, 3) Pengaruh yang signifikan antara model *Role Playing* terhadap hasil belajar PKN.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimen*. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKN yang dikumpulkan melalui tes Objektif pilihan ganda.

Temuan penelitian ini sebagai berikut: 1) penggunaan model *Role Playing* pada proses pembelajaran PKN dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru topik/masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. 2) Hasil belajar siswa mata pelajaran PKN kelas V pada kelas eksperimen (V-B) yang diberi perlakuan yang menggunakan model *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata post-test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kontrol (V-A) yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post-test = 75,60. 3) berdasarkan hasil uji t dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima  $H_a$  dan tolak  $H_0$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V di SDN I Purwosari.

**Kata Kunci**--- *Model Role Playing, Hasil Belajar Siswa*

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran PKN di SDN I Purwosari sebelumnya sudah menggunakan model *Role Playing* pada pembelajaran siswa dimateri yang lain dan penerapan yang dikakukan berdampak positif pada hasil belajar siswa, hal ini membuktikan dari penerapan yang dilakukan oleh Buk Liya menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model sama sekali. Namun kenyataannya guru lebih sering menggunakan model ceramah atau konvensional dalam mengajar karena dalam penerapan model *Role Playing* membutuhkan waktu dan persiapan yang matang saat menerapkannya perlu adanya media dalam pembelajaran sehingga guru jarang menggunakan model *Role Playing* pada saat mengajar, hal ini terbukti guru kurang mampu menerapkan model *Role Playing* di dalam kelas, kurangnya persiapan guru dalam mengajar, dan guru hanya ingin mudah dan simpel sehingga guru hanya menggunakan model konvensional dalam mengajar.

Menghadapi berbagai masalah yang terdapat dalam penerapan materi pembelajaran guru PKn harus mampu secara selektif dan kreatif memunculkan *content* yang memang menjadi kebutuhan pelajar secara tepat. Penerapan strategi, model atau metode dalam pembelajaran PKn harus dapat menstimulasi lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, tanpa adanya strategi, model, ataupun metode dalam pembelajaran maka penyampaian materi tidak akan berjalan dengan semestinya, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi terdahulu pada siswa kelas V SDN I Purwosari . Pelajaran PKn kurang diminati, karena PKn dianggap sebagai mata pelajaran hafalan, banyaknya materi yang membuat siswa bingung terhadap materi yang rumit serta penjelasan terhadap pemahaman yang kurang jelas. Seharusnya guru mampu menjelaskan materi yang rumit kepada siswa dengan menggunakan strategi, model atau metode yang membuat pemahaman siswa meningkat, penggunaan model *Role Playing* harus sering digunakan bukan hanya model ini namun model yang lain juga harus diterapkan sehingga kejenuhan siswa tidak terus menjadi permasalahan di dalam kelas. Namun kenyataannya penggunaan model konvensional masih diterapkan dalam mengajar kurangnya penggunaan strategi, model, atau metode dalam mengajar dan guru hanya menjelaskan sehingga siswa menjadi bosan dengan pembelajaran PKn, terbukti dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, guru hanya menjelaskan konsep serta materi yang dibahas, sedangkan penerapan mengenai materi kurang dijelaskan dalam pembelajaran. Karena itu perlu adanya penerapan strategi, model, atau metode dalam pembelajaran sehingga maksud dari materi tersampaikan dengan baik.

Hasil belajar yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran PKn harus mampu memiliki nilai di atas KKM dan Klasikal. Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran PKn di kelas V SDN I Purwosari adalah 70. Ketuntasan klasikal 80% sesuai dengan Satuan Pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada setiap mata pelajaran sebagai dasar dalam menilai pencapaian kompetensi peserta didik, hal ini dibuktikan dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa kelas V yang terdiri dari 25 siswa rendah. Hasil pembelajaran siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  adalah 10 siswa (40%) dan  $< 70$  adalah 15 siswa (60%). Namun kenyataannya berdasarkan pencapaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi tidak tuntas, karena hanya 40% yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terbukti dari banyaknya siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM dari hasil ujian PKn semester ganjil siswa kelas V SDN I Purwosari .

Berdasarkan dari pernyataan diatas siswa kurang adanya pendekatan terhadap materi yang disampaikan, sehingga kesesuaian Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan suasana kelas harus aktif, menyenangkan, dan membuat siswa dapat bekerja sama tidak dapat diterapkan dengan baik, seharusnya penerapan model dalam pembelajaran dapat diterapkan kepada siswa sehingga pencapaian mengenai pembelajaran yang diberikan tersampaikan tersampaikan dengan baik, hal ini terbukti penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn sudah memenuhi kriteria Standar Nasional Pendidikan karena dengan menerapkan model *Role Playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya. *Role playing* juga merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena *Role Playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif, hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD. Kenyataannya penggunaan model ini jarang sekali diterapkan guru di dalam kelas, guru lebih ingin mudah dan simpel dalam mengajar dan tidak memperdulikan pemahaman yang didapat oleh siswa, sehingga hal ini membuktikan kondisi yang terjadi di dalam kelas tidak sesuai dengan yang diharapkan dari peserta didik.

Peneliti sepakat untuk menerapkan pembelajaran PKn materi Keputusan Bersama menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan kemandirian di kelas V terutama dalam materi Keputusan Bersama, dengan demikian perlu diadakan penelitian selanjutnya yang mengkaji dampak serta pengimplementasian model *Role Playing*, karena model *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, mengajak siswa untuk aktif serta menjalin kerja sama. Tujuannya ialah agar dapat menarik perhatian siswa, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu gemar bermain, serta menambah kerja sama siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Menghargai Keputusan Melalui Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V Semester II SDN I Purwosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo”.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi*

*Experiment*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang dikendalikan.<sup>22</sup>

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil analisis data akan menjawab rumusan masalah poin ke-3 yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V (perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol). penerapan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas V (kelas eksperimen). Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar PKn siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum pada tahap pengujian hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku (SD). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t* (Polled Varian) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu hasil belajar PKn siswa.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SDN I Purwosari .

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SDN I Purwosari .

#### 1. Analisis data hasil belajar PKn Kelas Eksperimen

Analisis data dilakukan pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan menerapkan model *Role Playing* yaitu kelas V-B. Nilai tes hasil belajar PKn dapat dilihat pada lampiran 16. Dari hasil belajar PKn siswa kelas eksperimen dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 87,20 varians sebesar 104,33 dan standar deviasi sebesar 10,21.

#### 2. Analisis Data Hasil Belajar PKn Kelas Kontrol

Analisis data selanjutnya dilakukan pada hasil belajar PKn siswa yang dilakukan

kelas kontrol dengan pembelajaran konverensial yaitu pada kelas V-A. Nilai tes hasil belajar PKn dapat dilihat pada lampiran 16. Cari hasil PKn siswa kelas kontrol dapat diketahui prolehan nilai rata-rata siswa sebesar 75,60 variasi sebesar 175,67 dan standar deviasi sebesar 13,25. Nilai rata-rata dan simpangan baku (SD) dari hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas V-B (Eksperimen)	Kelas V-A (Kontrol)
$n_1=25$	$n_1=25$
$\bar{X}_1 = 87,20$	$\bar{X}_1 = 75,60$
$S_1^2 = 104,33$	$S_1^2 = 175,67$

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,467 > 1,708$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SDN I Purwosari ”.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dan penyujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn siswa, dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas V-B. Subjek yang diteliti sebanyak 25 siswa di SDN I Purwosari pada tanggal 13 Februari s/d 13 Maret 2019. Penggunaan model *Role Playing* pada proses pembelajaran PKn dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru topik/masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing. Setelah itu masing- masing kelompok yang menjadi penonton mempersentasikan kesimpulannya. Model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* ini dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga memotifasi siswa untuk lebih antusias saat mengikuti

mata pelajaran PKn.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas kontrol dapat dilihat dari rata-rata nilai tes awal (*pre-test*) diperoleh 31,60 sedangkan pada tes akhir (*post-test*) diperoleh 75,60 pada kelas V-A di SDN I Purwosari yang menggunakan pembelajaran konverensial memiliki hasil belajar yang lebih baik.
3. Berdasarkan uji *t* pada data post-test yang diperoleh maka model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V-B di SDN I Purwosari . Berdasarkan hasil perhitungan uji *t* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,467 > 1,708$  ( $n = 25$ ) dengan taraf signivikan 0,05 atau 5% dengan menyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis, yaitu bahwa, “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn materi Keputusan Bersama di SDN I Purwosari ”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, B. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group, Ct. 4.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabate.
- Sugiyanto. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alafabeta.
- Torkis, D. (2018). Endayani Henny. (*Bahan Ajar*) *Pembelajaran PKn Di MI/SD*. Medan.
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Isi, Strategi, dan Penelitian)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.