

**Pengaruh Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

**Nene Sitti \***

Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia  
nenesittifatima04thalib@gmail.com\*

**Abstract:** *This research is a quantitative research with a Quasi Experiment approach (quasi-experimental). The population in this study were fourth grade students consisting of 2 classes totaling 40 students. Determination of the research sample using total sampling technique or total sampling, namely the sample is the entire population. One class is used as an experimental class using the Role Playing model of Civics learning, namely the IVB class with a total of 20 students, and the other class as the control class using the lecture model and the civics textbook media, namely the IVA class totaling 20 students. The test instrument used to determine student learning outcomes is a multiple choice test in the form of a pre-test and a post-test of 10 questions which have been validated by expert lecturers and students. The data analysis used was the t-test. The findings of this study are as follows: 1) Civics learning outcomes of students seen from the average score of the final test (posttest) in the experimental class (IVA) using the Role Playing model of Civics Learning obtained an average post test of 83.50 while the control class ( IVB) by using the lecture model and the civics learning package book media obtained an average post test of 61.50. Based on the results of the average post test that learning using the Role Playing learning model has better learning outcomes, 3) Based on the t statistical test on the post test data that obtained significant results on student learning outcomes. Based on the results of the t-test calculation, it was obtained  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $0.048 > 0.013$  ( $n = 38$ ) with a significant level of 0.05 or 5% which stated that they accepted  $H_a$  and rejected  $H_0$ . So it can be concluded that the Role Playing learning model has a significant effect on Civics learning outcomes for fourth grade students of SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang.*

**Key Words:** *Role Playing Learning Model, Citizenship Education (Civics), Learning Outcomes*

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experiment (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 40 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampel total atau Total Sampling yaitu sampel adalah keseluruhan jumlah populasi. Satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model Role Playing pembelajaran PKn yaitu kelas IVB yang berjumlah 20 siswa, dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model ceramah dan media buku paket PKn yaitu kelas IVA yang berjumlah 20 siswa. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa pre test dan post test sebanyak 10 soal yang telah validkan ke dosen ahli dan siswa. Analisis data yang digunakan yaitu t- test. Temuan penelitian ini sebagai berikut: 1) hasil belajar PKn siswa dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (post tes) pada kelas eksperimen (IVA) dengan menggunakan model Role Playing Pembelajaran PKn diperoleh rata-rata post test 83,50 sedangkan kelas kontrol (IVB) dengan menggunakan model ceramah dan media buku paket pembelajaran PKn diperoleh rata-rata post test 61,50. Berdasarkan hasil rata-rata post test bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing memiliki hasil belajar yang lebih baik, 3) Berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa diperoleh hasil yang signifikan pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $0,048 > 0,013$  ( $n=38$ ) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan terima  $H_a$  dan tolak  $H_0$ . Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran *Role Playing*, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Hasil Belajar.

## Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan "pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun UUD 1945. Pembelajaran PKn dari itu harus diajarkan kepada peserta didik agar peserta didik lebih mengetahui tentang peraturan agama maupun peraturan yang terdapat di dalam UUD 1945. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang sangat penting dalam memfasilitasi siswa untuk mengembangkan karakter (sikap), kemampuan dalam kecakapan kewarganegaraan, dan siswa bisa mengetahui sejarah Indonesia agar tidak pudar dimakan oleh perkembangan zaman. Pada abad 21 dimana pada abad ini menunjukkan bahwa merosotnya karakter anak bangsa bahkan berkurang nya bukti cinta kepada Indonesia terhadap pengalaman nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, hal ini lah yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sangat lah penting diajarkan kepada siswa baik dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan Perguruan Tinggi."

Pendidikan Kewarganegaraan identik dengan istilah *civic*, yaitu mata pelajaran yang bertujuan membentuk dan mempersiapkan atau membina warganegara yang baik, cerdas, bertanggung jawab. Warga negara yang tahu, sadar akan hak dan kewajibannya, hal ini dapat di wujudkan dalam bentuk sikap, prilaku dan perbuatan yang baik.

Tujuan utama pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar memberikan pengertian, pengetahuan, dan pemahaman tentang Pancasila yang benar. Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila. Mengenalkan pada siswa tentang sistem pemerintah negara dan menanamkan sikap dan karakter positif pada siswa dalam bermasyarakat dan berkewarganegaraan."

Dalam mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan model- model pembelajaran yang menarik dan tepat agar tujuan dari pembelajaran PKn tersebut dapat tercapai, yaitu dengan menjadikan siswa berpikir kritis, rasional dan kreatif. Ketiga aspek tersebut dapat terwujud dengan keterlibatan peran aktif siswa untuk tanya jawab, berdiskusi, bermain peran atau sosiodrama dan menganalisis suatu permasalahan. Pembelajaran PKn mencakup beberapa aspek, diantaranya pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan nilai-nilai kewarganegaraan yang semuanya itu tidak dapat dipisahkan dan harus dimiliki oleh setiap siswa sehingga akan membentuk siswa

menjadi insan yang cerdas, kreatif, dan berbudaya. Hal ini lah yang menyebabkan pembelajaran PKn tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan terutama pada pendidikan dasar SD. ”Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “an”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris yaitu “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. ”

Menurut *UNESCO* pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan manusia dewasa untuk mengembangkan kemampuan anak melalui bimbingan, mendidik dan lahan untuk perannya di masa depan. Dalam dunia pendidikan terdapat jantung pembangunan pribadi dan masyarakat.

*UNESCO* merencanakan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang, yakni: 1) Belajar untuk mengetahui (*learning to know*); 2) Belajar melakukan sesuatu (*learning to do*); 3) Belajar menjadi seseorang (*learning to be*); 4) Belajar hidup bersama (*learning to live together*). ”

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ketuntasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya ke arah kesempurnaannya. ”

Usia anak-anak sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret, kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Pada fase ini siswa sangat mudah didik untuk membentuk suatu perubahan perilaku dalam proses belajar.”

Guru merupakan salah satu tenaga kependidikan yang mempunyai tugas berat dan mempunyai tanggung jawab kemanusiaan besar yang berkaitan dengan proses pendidikan generasi bangsa menuju keberhasilan disekolah. Guru sebagai ujung tombak dalam suatu pelaksanaan pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Guru

memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap dan juga kemandirian siswa dalam proses belajar. Untuk itu sebagai seorang guru harus pandai memilih strategi apa yang harus sesuai dengan materi pembelajaran berlangsung agar pembelajaran dikelas bisa berjalan efektif.”

Pada tingkat SD guru tidak hanya memberi bekal kemampuan untuk membaca, menulis, apalagi berhitung. Tetapi guru juga harus memberikan unsur sikap belajar dan sikap sosial yang diperoleh dari konsep penerapan materi yang diajarkan setiap mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Tujuan dari adanya pembelajaran PKn di SD ialah: (1) Mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila (2) Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan rasa cinta tanah air (3) Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.”

Dari segi pembelajaran atau sistem penyampaian PKn selama ini lebih menekankan pada pembelajaran satu arah dengan dominasi guru yang lebih menonjol sehingga hasilnya sudah dapat diduga, yaitu verbalisme yang selama ini sudah dianggap sangat melekat pada pendidikan umumnya di Indonesia. Tentunya hal tersebut bertentangan dengan konsep Kurikulum 2013 (K13) yang dimana mewajibkan siswanya untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan model konvensional oleh guru juga menyebabkan siswa pasif dan cenderung bosan dalam menerima pelajaran, masalah tersebut merupakan masalah yang harus segera dipecahkan sebab jika tidak akan mempengaruhi perkembangan siswa dalam menerima pembelajaran berikutnya khususnya PKn.”

Model konvensional tidak cukup untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warganegara yang baik. Inovasi pembelajaran salah satu hal penting yang harus dimiliki dan dilakukan oleh guru. Model adalah suatu pola, yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam memberdayakan

sikap kognitif (belajar) peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Model *role playing* merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Model *role playing* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran- peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain.”

Dalam model pembelajaran ini dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.”

Studi pendahuluan ini melalui hasil observasi lapangan dan wawancara peneliti pada tanggal 1 Oktober 2018 dengan seorang guru wali kelas IV pada saat melakukan magang III (PPL) di sekolah SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang. Dari pernyataan tersebut, jika dikomparasikan dengan model pembelajaran *role playing* yang merupakan primadona dari hasil belajar siswa justru menjadi tidak menarik, hal ini dikarenakan strategi pelaksanaan tidak disertakan dengan perkembangan teknik yang lebih variatif. Untuk mengantisipasi rendahnya hasil belajar siswa secara kualitas maka pelaksanaan model pembelajaran *role playing* mampu membangkitkan hasil belajar siswa dan membuat siswa bergairah untuk lebih giat dalam belajar.

Salah satu masalah yang sering dialami siswa dalam mengembangkan potensinya dalam dunia pendidikan adalah rendahnya hasil belajara seperti upaya guru membelajarkan siswa, kondisi lingkungan dan kondisi siswa, Untuk itu pelaksanaan model pembelajaran *role playing* siswa sangat diperlukan dalam pendidikan sekolah dasar SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang. selain itu untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan bertanggungjawab pada diri siswa itu sendiri.

Menurut Slameto (2008:7) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses/usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan posttest guna untuk melihat kemajuan siswa. Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Suprijono dalam Thobroni, (2015:20) mengemukakan bahwa “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap,apresiasi dan keterampilan”.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Model pembelajaran *role playing* masuk kedalam faktor eksternal yaitu dalam faktor instrumental, dalam hal ini penetapan model pembelajaran ditentukan oleh pendidik yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai serta sarana dan prasana pembelajaran yang menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang Pada Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2019/2020".

Rumusan Masalah" dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana hasil belajar siswa di kelas kontrol pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Ciptomulyo 1 2019/2020?, (2) Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang 2019/2020?, (3) Adakah pengaruh yang signifikan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang 2019/2020.

### **Metode**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Bentuk *Quasy Experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Quasi Experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Ciptomulyo 1 Malang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA yang berjumlah 20 siswa dan kelas IVB 20 siswa dan dipilih menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa selama proses pembelajaran dan selama diskusi yaitu dengan bentuk soal pilihan berganda sebanyak 10 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya hanya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kreteria penilaian adalah memberi skor 5 untuk setiap yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap soal yang dijawab salah. Untuk melihat kualitas soal tes maka akan dilakukan uji

validasi, reabilitas dan tingkat kesukaran soal. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto, 2013:315). Mengetahui kevalidan alat ukur (soal) dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*, dengan rumus berikut ini:

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Bentuk *quasi experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kebonsari II Malang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA yang berjumlah 20 siswa dan kelas IVB yang berjumlah 20 siswa dan dipilih menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran dan selama diskusi, lembar test untuk mengetahui keterlaksanaan selama proses pembelajaran dan lembar tes untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Untuk melihat kualitas soal tes maka akan dilakukan uji validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran soal. validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto, 2013:315). Mengetahui validitas alat ukur (soal) dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*, dengan rumus berikut ini:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2}}$$

(Arikunto, 2013:318)

Pengujian uji Validitas menggunakan SPSS 16.0. Kriterianya apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid. Reliabilitas adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* yaitu:

$$R_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{M(n-M)}{nS^2} \right)$$

(Arikunto, 2015:186)

Pengujian uji reliabilitas menggunakan SPSS 16.0.

Untuk melihat kualitas soal, peneliti melakukan uji tingkat kesukaran. Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum B}{N}$$

(Arikunto, 2012:223)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes berupa post test dan pretest. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Ketiga uji ini menggunakan bantuan *SPSS 16.0 For Windows*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan rumus (*Kolmogorov-smirnov*), uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data bervariasi homogen atau tidak dengan menggunakan rumus uji T dan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test* dengan menguji perbedaan rata-rata nilai *post test* dari kedua kelompok. Jika diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Sugiyono, 2014).

### Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaannya peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional. Kelas IVA sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 20 siswa dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Data kemampuan berpikir kreatif didapat dengan cara memberikan test selama pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Selain itu data kemampuan berpikir kreatif didapat juga dengan cara memberikan *pre test* dan *post test* pada siswa. *Pre test* dilakukan sebelum siswa diberi pembelajaran sedangkan *post test* dilakukan sesudah siswa diberi pembelajaran.

Analisis instrumen tes hasil belajar ada tiga yaitu uji validitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya suatu data, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sama tidaknya data yang digunakan, dan uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

Analisis hasil uji instrumen yaitu hasil uji validitas menunjukkan 10 butir soal semuanya valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai reliabilitas

(Cronbach's Alpha) sebesar, 0,593 karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen soal tersebut reliabel. Sedangkan pada hasil uji tingkat kesukaran soal terdapat 4 soal dikategorikan mudah, dan 4 soal dikategorikan sedang dan 2 soal dikategorikan sulit. Pada Teknik analisis data, hasil uji normalitas pada soal *pretest* kelas kontrol 42,0 dan kelas eksperimen 61,50. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, hasil uji normalitas *posttest* kelas kontrol 0,137 dan kelas eksperimen 0,166. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikan  $> 0,05$ , maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Untuk pre test, diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $0,970 < 2,155$  pada taraf  $\alpha = 0,05$ , sedangkan untuk post test diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $0,546 < 2,155$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  atau 5 %. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen." Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pelaksanaan model pembelajaran *role playing terhadap hasil belajar siswa* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (pkn) kelas IV SDN Ciptomulyo1 Malang.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang Kecamatan Sukun Kota Malang. Dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post test*). Pada kelas eksperimen (IVA) dengan menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar PKn diperoleh rata-rata *post test* 83,50 sedangkan kelas kontrol (IVB) dengan menggunakan model ceramah dan media buku paket pembelajaran PKn diperoleh rata-rata *post test* 61,50. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik."

Berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa diperoleh  $H_0$  ditolak pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  atau 5% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$ . Maka harga  $t_{(0,05;38)} = 0,048$ . Dengan demikian nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $0,048 > 0,013$ . Hal ini dapat ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa "Terdapat pengaruh yang signifikan antara pelaksanaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang".

Model pembelajaran *role playing* adalah sebuah model yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan peran yang dikerjakan secara berkelompok, (Shoimin 2014). Pembelajaran dengan model ini perlu adanya kerja sama antar anggota

kelompok untuk saling membantu teman sekelompoknya dengan menyusun naskah yang akan diperankan didepan kelas.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional (media buku paket) dan ceramah pada kelas eksperimen (IVA) pelajaran PKn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata *Pre Test* 62,50 dan rata-rata *Post Test* 83,50.”

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada kelas kontrol (IVB) pelajaran PKn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata *Pre Test* 42,00 dan rata-rata *Post Test* 61,50.

Dapat disimpulkan bahwa model *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menumbuhkan semangat belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model ceramah.

### **Daftar Rujukan**

- Arikunto. 2012. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2015. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Asyhar. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Slameto. 2013. Hasil Belajar kemampuan berpikir kreatif Siswa melalui pendekatan konstruktivisme. *FIP Universitas Sriwijaya*.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Reuplik Indonesia.
- Shoimin. 2014. *Model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Russ medi