



PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PADA MATERI MENGHARGAI KEPUTUSAN BERSAMA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Barita Esman Dabukke¹, Taruli Marito Silalahi², Robinson Hutagaol³, Nurul Fitria Irhamna⁴

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia^{1,2,3,4}

Surel: baritaesmand@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of Role Playing method on civics learning outcomes in respect decisions of fifth grade students at SDN 101738 Diski, Sunggal District. This study is quantitative experiment. The population of this study were all fifth grade students at SDN 101738 Diski. The data collection techniques used were tests and observations. The data were analyzed using t-test (One Sample t-test Method). In the implementation of using Role Playing method, students collaborate to play their respective roles. After that, each group will present their conclusions. Student learning outcomes after using Role Playing method obtained an average value of 77.97. Based on the results of the t-test where $t\text{-count} > t\text{-table} = 5.57 > 1.6$ with a significant level of 0.05 which states that H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that the use of Role Playing method affect the learning outcomes of civics in respect decisions of fourth grade students at SDN 101738 Diski, Sunggal District.

Keywords: Role Playing Method, Civics Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar PKN materi menghargai keputusan bersama siswa kelas V SDN 101738 Diski Kecamatan Sunggal. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 101738 Diski. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Data dianalisis dengan menggunakan Uji-t (One Sample t-test Method). Pada pelaksanaan yang menggunakan metode Role Playing, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan peran masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton mempresentasikan kesimpulannya. Hasil belajar siswa mata pelajaran PKN kelas V di SD Negeri 101738 Diski setelah menggunakan metode Role Playing memperoleh nilai rata-rata 77,97. Berdasarkan hasil uji-t dimana diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = 5,57 > 1,6$ dengan taraf signifikansi 0,05 yang menyatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing berpengaruh terhadap hasil belajar PKN materi menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101738 Diski.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar PKN.

Copyright (c) 2023 Barita Esman Dabukke¹, Taruli Marito Silalahi², Robinson Hutagaol³, Nurul Fitria Irhamna⁴

✉ Corresponding author:

Email : baritaesmand@gmail.com

HP : 085262492376

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 11 Dec 2023, Accepted 13 Dec 2023, Published 14 Dec 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia mutlak yang harus dipenuhi demi tercapainya tujuan hidup. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia. Kesadaran pentingnya pendidikan yang dapat memberikan harapan dan kemungkinan yang lebih baik di masa mendatang, telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat terhadap setiap gerak langkah dan perkembangan dunia pendidikan.

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kehidupan umat manusia, sebab pendidikan merupakan suatu upaya setiap manusia untuk mengumpulkan bekal sebanyak dan sebaik mungkin untuk menjalani kehidupan di masa depan kelak. Sebagaimana yang tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada Bab 1 ayat 1 yang berbunyi: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik atau siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta memiliki kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Hidayat,2016).

Dari definisi tersebut tampak betapa pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia dari berbagai aspek. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan sebaik mungkin agar hasilnya nanti menjadi baik pula. Sehingga manusia terdidik akan mampu menghadapi berbagai persoalan disekitarnya baik dalam tugas dan tanggung jawab

hidupnya.

Tanggung jawab pendidikan dalam mewujudkan manusia yang berkualitas terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subjek yang makin berperan, menampilkan keunggulan yang tangguh, kreatif, mandiri, profesional, dan produktif dalam bidangnya masing-masing merupakan suatu hal yang tidaklah mudah dan gampang. Salah satu komponen yang paling mutlak dalam proses pendidikan adalah seorang guru. Berhasil atau tidaknya materi yang disampaikan di dalam kelas, tergantung seorang guru tersebut merencangkannya. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam merencanakan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, agar kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dapat tersampaikan seluruhnya. Namun masih banyak guru yang hanya menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Padahal metode pembelajaran tersebut mempunyai kelemahan yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Kelemahan dari metode ceramah adalah guru yang berorientasi pada Teacher Center sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Ada beberapa mata pelajaran yang membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar, karena sebagian besar guru menyampaikan hanya dengan metode belajar konvensional. Salah satunya adalah mata pelajaran PKN.

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, PKN

bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut, yaitu: 1) berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif dalam bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi, 3) bertindak secara positif, demokratis, serta berkarakter, 4) berkembang secara pesat dalam perbanganteknologi. Namun kenyataannya pendidikan kewarganegaraan tidak mampu menciptakan warga negara yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang kurang menghargai guru, suka mengganggu temannya, tauran, bullying dan sebagainya, yang semua itu berlawanan dengan apa yang seharusnya diajarkan tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan berhubungan dengan budi pekerti dan akhlak yang dapat membentuk bagaimana kepribadian si anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Banyak dari peserta didik yang kurang menyukai pelajaran PKN karena di anggap membosankan. Apalagi bila guru tersebut mengajar hanya menggunakan metode ceramah tanpa merancang metode pembelajaran yang lainnya.

Kemampuan peserta didik merupakan kunci awal dari suatu proses pembelajaran banyaknya siswa yang dapat memahami materi dengan baik dapat membuat keberhasilan guru dalam menerapkan materi, penggunaan media dalam pembelajaran juga merupakan alat bagi guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran supaya siswa paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, Namun

kenyataannya dari hasil observasi di SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal, mengenai proses pembelajaran di kelas melalui pengamatan, ternyata kurangnya penerapan metode yang dilakukan guru sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi sehingga siswa menjadi pasif dan rasa ingin tahu siswa rendah, hal ini terbukti ketika dalam pembelajaran siswa hanya diam saja menunggu perintah dan penjelasan guru tanpa adanya ketertarikan untuk terlibat aktif dalam bertanya dan aktif sendiri dalam mencari sumber materi dan membaca buku atau dengan bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Dan saat pembelajaran berlangsung guru selalu menggunakan ruang kelas sehingga dirasakan terlalu monoton dan kejenuhan siswa semakin bertambah ketika belajar PKN. Hal ini dibuktikan karena masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya kurang dari KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN masih rendah. Sudah seharusnya guru menggunakan metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik lebih bersemangat, gembira, bersuka cita dan jauh dari segala kejenuhan dan kebosanan dalam belajar.

Hasil belajar yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran PKN harus mampu memiliki nilai diatas KBM dan Klasikal. Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran PKN di kelas V SD Negeri 101738 Diski adalah 70.

Ketuntasan klasikal 80% sesuai dengan Satuan Pendidikan harus menetapkan Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) 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 32 siswa rendah. Hasil pembelajaran siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah 12 siswa (40%) dan ≤ 70 adalah 20 siswa (60%). Namun kenyataannya berdasarkan pencapaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi tidak tuntas, karena hanya 40% yang nilainya diatas Ketuntasan Belajar Minimal (KBM), terbukti dari banyaknya siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KBM dari hasil ujian PKN Semester genap siswa kelas V SD Negeri 101738 Diski. Maka perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajar menjadi lebih aktif.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dikemukakan diatas, maka peneliti sepakat untuk menerapkan pembelajaran PKN materi keputusan bersama menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan kemandirian dikelas V terutama dalam materi keputusan bersama, dengan demikian perlu diadakan penelitian selanjutnya yang mengkaji dampak serta pengimplementasian metode *Role Playing*, karena metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, mengajak siswa untuk aktif serta menjalin kerjasama.

Tujuannya agar dapat menarik perhatian siswa, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu gemar bermain, serta menumbuhkan kerjasama antar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis

penelitian model kuantitatif eksperiment. Menurut Ary (2010) bahwa kuantitatif eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan angka. Selain itu, Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan- hubungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah eksperiment. Metode eksperiment adalah metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experiment. Design (eksperiment semu) yang merupakan pengembangan dari True Experiment Design karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian.

Hasil Penelitian Uji Prasyarat Uji Normalitas

Salah satu asumsi yang harus dipenuhi agar statistik dapat digunakan adalah data mengikuti sebaran normal. Apabila pengujian ternyata data bersidtribusi normal berarti analisis statistik telah terpenuhi taraf signifikansinya yaitu $>0,05$. Tetapi apabila data tidak berdistribusi normal taraf signifikansinya yaitu $<0,05$, maka analisis statistik yang harus digunakan adalah analisis statistik nonparametrik. Untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan uji Kolmogrof Smirnov Test.

Dapat diketahui bahwa nilai yang telah dianalisis menggunakan SPSS sebesar 0,183 yang artinya nilai tersebut $>0,05$. Maka data analisis penelitian pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKN pada materi menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2021/2022 berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama atau tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikasinya yaitu $>0,05$ dan jika taraf signifikasinya yaitu $<0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama atau berbeda (tidak homogen). Untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini homogen atau tidak, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan uji homogenitas.

Berdasarkan data proses SPSS dengan menggunakan homogenitas sebesar 0,442 yang artinya nilai tersebut $>0,05$. Maka penelitian pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKN pada materi menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2021/2022 tersebut homogen.

Pengujian Hipotesis

Pada hasil analisis data akan menjawab rumusan masalah poin ke-2 yaitu apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101738 Diski. Sebebelum pada tahap pengujian (Mean). Uji hipotesis pada

penelitian ini menggunakan uji t (*One Sample t-test Method*) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu hasil belajar PKN siswa.

Uji t (*One Sample t-test Method*) adalah salah satu uji dalam analisa data yang melibatkan satu kelompok sampel dan menggunakan distribusi t-student dalam pengambilan keputusannya.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PKN pada materi Menghargai Keputusan Bersama di SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal.

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* Terhadap hasil belajar PKN pada materi Menghargai Keputusan Bersama di SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal.

Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data dilakukan pada hasil belajar PKN siswa yang menerapkan metode *Role Playing*. Dari hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri 101738 Diski dapat diketahui perolehan nilai rata-rata sebesar 78. Hipotesis yang pada uji adalah sebagai berikut:

$$t\text{-hitung} = \frac{X - \mu}{S / \sqrt{n}}$$

Keterangan: X = nilai rata-rata sampel
M = nilai uji

hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata

S = standar deviasi sampel n = ukuran sampel

Kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut : Ha diterima ketika $|t\text{-hitung}| > t\text{-tabel}$. Sebaliknya, Ha ditolak

ketika $|t\text{-hitung}| < t\text{-tabel}$.

Ho: $\mu = 70$

Ha: $\mu > 70$

Dengan μ adalah rata-rata kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama di SD Negeri 101738 Diski. Sehingga Ho menyatakan bahwa rata-rata kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama di SD Negeri 101738 Diski sama dengan 70.

Sedangkan Ha menyatakan kemampuan siswa memahami materi menghargai keputusan bersama di SD Negeri 101738 Diski lebih dari 70.

Menentukan t-tabel = t-tabel diambil dari tabel distributif dengan taraf yang digunakan adalah 5% = 0.05 dan n = 32 t-tabel = t0.05.32 = 1,6 Menentukan t-hitung = t-hitung = $X - \mu$
 $= 77,97 - 70 = 5,57$

$$S / \sqrt{n} \quad 8,11 / \sqrt{32}$$

Kriteria Pengambilan Keputusan

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa pada kelas V di SD Negeri 101738 Diski dengan siswa yang berjumlah 32 orang terdapat nilai rata-rata sebesar 77,97 dan nilai t- hitung $>$ ttabel = $5,57 >$ 1,6. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PKN pada materi menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2021/2022”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal Kabupaten

Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 101738 Diski tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri atas satu kelas yang berjumlah 32 orang.

Pengambilan data diperoleh dari hasil yang dilakukan kepada siswa kelas yang terpilih sebagai sampel. Penelitian di SD Negeri 101738 Diski dilaksanakan pada tanggal 04 April s/d 25 April 2022 sebanyak 6 kali pertemuan. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian adalah keputusan bersama dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa dapat memahami materi menghargai keputusan bersama dengan mudah dalam proses belajar. Pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa dapat memahami materi menghargai keputusan bersama dengan mudah dalam proses belajar. Pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* siswa menjadi lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun dalam kerja kelompok. Siswa saling bekerja sama, bertinteraksi, berkomunikasi, dan bertukar pikiran untuk memecahkan masalah dan saling membantu untuk memahami materi. Siswa menjadi lebih aktif dalam menyampaikan ide atau pendapat dalam diskusi kelompok. Siswa mempunyai rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun dalam kelompoknya.

Penggunaan metode *Role Playing* pada proses pembelajaran PKN dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan

oleh guru topik atau masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton mempresentasikan kesimpulannya. Metode pembelajaran ini melibatkan siswa untuk aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode *Role Playing* ini dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk lebih antusias saat mengikuti mata pelajaran PKN.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi menghargai keputusan bersama dengan menggunakan metode *Role Playing* digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata skor (Mean).

Dalam penelitian, mean digunakan untuk menghitung atau mengukur rata-rata pada sebuah data.

Menghitung mean dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{\sum x}{N} \quad X = 77,97$$

Maka dari 32 sampel dapat di ketahui nilai rata-rata (Mean) siswa dalam kemampuan memahami materi menghargai keputusan bersama menggunakan metode *Role Playing* adalah 77,97.

2. Menghitung Standar Deviasi

Dalam penelitian, nilai standar deviasi merupakan suatu nilai yang digunakan dalam

menentukan persebaran data pada suatu sampel dan melihat seberapa dekat data-data tersebut dengan nilai mean.

Menghitung Standar Deviasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD =$$

$$N SD =$$

$$SD = 8,11$$

Maka dari 32 sampel dapat di ketahui standar deviasi siswa dalam kemampuan memahami materi menghargai keputusan bersama menggunakan metode *Role Playing* adalah 8,11.

Berdasarkan hasil pengolahan data untuk tes kemampuan memahami materi menghargai keputusan bersama siswa kelas V SD Negeri 101738 Diski Tahun Ajaran 2021/2022 mendapatkan nilai sangat baik. Hal tersebut terdapat pada nilai rata-rata siswa memahami materi menghargai keputusan bersama adalah 77,97.

Data hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam menggunakan metode *Role Playing*. Menggunakan metode *Role Playing* bukan hanya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa saja tetapi juga memiliki nilai-nilai pendidikan yang pada menggunakan metode *Role Playing*, adapun nilai-nilai pendidikan yang didapat yaitu:

1. Terdapat perkembangan nilai sosial pada diri siswa.
2. Membantu siswa untuk berkomunikasi dengan baik.
3. Melatih percaya diri siswa di depan kelas.
4. Meningkatkan semangat siswa unntuk belajar.
5. Melatih kekompakan dan keharmonisa di dalam kelas.

Sesuai dengan kriteria penilaian, maka siswa kelas V SD Negeri 101738 Diski Tahun Ajaran 2021/2022 mampu memahami materi menghargai keputusan bersama dengan sangat baik.

Hasil belajar yang dimaksud tidak hanya ditujukan pada aspek pengetahuan saja, akan tetapi aspek sikap juga sangat diperlukan, dengan harapan kelak peran siswa menjadi kader bangsa yang bernilai moral, berakhlak mulia, ketaif, mandiri, disiplin, dan tanggung jawab (Sabri.T;2017:2).

SIMPULAN

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

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dapat dilihat dari rata-rata nilai tes siswa memahami materi menghargai keputusan bersama adalah 77,97. Berdasarkan uji t yang diperoleh maka metode *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKN pada materi menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 101738 Diski. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,57 > 1,6$ ($n = 32$) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan menyatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis, yaitu bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PKN pada materi menghargai keputusan bersama di SD Negeri 101738 Diski Kecamatan Sunggal”.

Penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKN siswa, dilakukan pada kelas V yang diteliti sebanyak 32 siswa

di SD Negeri 101738 Diski pada tanggal 04 April s/d 25 April 2022. Penggunaan metode *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 metode *Role Playing*, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok menjadi penonton mempresentasikan kesimpulannya. Metode pembelajaran ini melibatkan siswa untuk aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode *Role Playing* ini dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk lebih antusias saat mengikuti mata pelajaran PKN.

DAFTAR RUJUKAN

- BAB I Hakekat Ciri Dan Komponen Belajar Dan Mengajar. 2022. from Scribd website: <https://www.scribd.com/doc/74458360/BAB-I-Hakekat-Ciri-Dan-Komponen-Belajar-Dan-Mengajar>.
- BAB III Penelitian, M., Lokasi, A., & Penelitian, W. (n.d.). Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/4976/5/BAB%20III%20%284%29.pdf> Issn. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1, 2580–8435. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publication>

- [s/258052-penerapan-model-pembelajaran-role-playin- e1a411a7.pdf](https://www.researchgate.net/publication/35258052-penerapan-model-pembelajaran-role-playin-e1a411a7.pdf)
- K. 2006. *Permainan bermain peran*. from Wikipedia.org website: https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_bermain_peran
- Kelebihan dan kekurangan role playing. 2016. from Blogspot.com website: [http://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing Mengenai, A., & Kewarganegaraan, P.\(n.d.\). BAB II KAJIAN PUSTAKA. Retrieved from https://eprints.uny.ac.id/24145/3/BAB%20II.pdf](http://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing-Mengenai-A-&Kewarganegaraan-P.n.d.-BAB-II-KAJIAN-PUSTAKA) *Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Jenis & Macam Contoh - serupa.id*. serupa.id. Published September 2020.