



**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DALAM KEGIATAN
MEMECAHKAN MASALAH TENTANG HAK DAN KEWAJIBAN
TERHADAP KETERAMPILAN BERDISKUSI
SISWA KELAS IV SD**

ARTIKEL SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program PGSD FKIP UNP KEDIRI**



Oleh

REGIA BERNADETTA ALGI

NPM: 11.1.01.10.0287

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2015



Artikel Ilmiah Oleh:

REGIA BERNADETTA ALGI

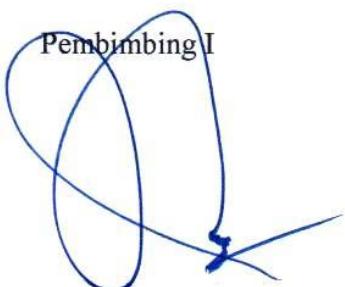
11.1.01.10.0287

Judul

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DALAM KEGIATAN
MEMECAHKAN MASALAH TENTANG HAK DAN KEWAJIBAN
TERHADAP KETERAMPILAN BERDISKUSI
SISWA KELAS IV SD**

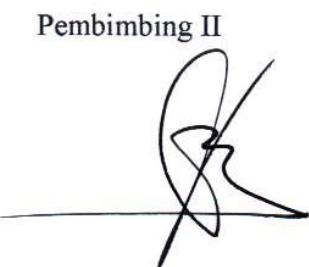
Telah disetujui
Tanggal: 2015

Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Dr. Suryanto, M.Si.", enclosed in a large, roughly circular blue oval.

Dr. SURYANTO, M.Si.
NIDN. 0010056501

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.", enclosed in a smaller, roughly circular black oval.

Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.
NIDN. 0711086102



Artikel Ilmiah Oleh

REGIA BERNADETTA ALGI
11.1.01.10.0287

Judul:

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DALAM KEGIATAN
MEMECAHKAN MASALAH TENTANG HAK DAN KEWAJIBAN
TERHADAP KETERAMPILAN BERDISKUSI
SISWA KELAS IV SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal: 20 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Suryanto, M.Si.

Mengetahui,





PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DALAM KEGIATAN MEMECAHKAN MASALAH TENTANG HAK DAN KEWAJIBAN TERHADAP KETERAMPILAN BERDISKUSI SISWA KELAS IV SD

Regia bernadetta Algi

11.1.01.10.0287

Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

regiabernadetta@gmail.com

Pembimbing 1:

Dr. Suryanto, M.Si

Pembimbing 2:

Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Kata kunci: Model *Role playing*, Keterampilan Berdiskusi, Hak dan Kewajiban Anak

Penelitian ini dilatar belakangi pengajaran PKn pada siswa sekolah dasar untuk memperkenalkan pendidikan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Namun terdapat hal yang menjadi kendala yaitu keterbatasan model dalam menyampaikan pelajaran PKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *role playing* dalam kegiatan memecahkan masalah tentang hak dan kewajiban terhadap keterampilan berdiskusi siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Tunggulsari dan siswa kelas IV SDN Ringinpitu 2. Penelitian ini menggunakan instrument pembelajaran lengkap dan tes berupa *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data perolehan nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol SDN Ringinpitu 2 sebesar 85 sedangkan kelas eksperimen SDN Tunggulsari sebesar 91. Dari Uji *Wald-Wolfowitz* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berdiskusi tentang hak dan kewajiban pada siswa kelas IV SDN Tunggulsari.

ABSTRACT

Key Word : Model of *Role playing*, Discussion skills, Right and Obligations of Children.

This research is motivated Pkn teaching in primary school students to introduce civic education in everyday life. But they are things that become obstacles that limitations of the model in delivering civics. The purpose of this study was to determine the effect *role playing* models in solving models problems concerning the right and obligations of the skills of the students discuss fourth grade. This study uses a quantitative approach to research subject fourth grade students of SDN Ringinpitu 2. This study uses a completed learning and test instruments in the form of *post-test*. Research shows that the data acquisition value of the average *post-test* on the control class SDN Ringinpitu 2 by 85, while the experimental class SDN Tunggulsari of 91. SDN Tunggulsari of *Wald-Wolfowitz* test is done it can be concluded that the use of models role playing has a significant influence on the discussion about skills the right and obligation of the fourth grade students of SDN Tunggulsari.

Kata kunci: model *Roleplaying*, Keterampilan Berdiskusi, hak dan Kewajiban Anak

I. LATAR BELAKANG

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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas Bab 1 ayat 1).

Di Indonesia sendiri dalam dunia pendidikan sejarah kurikulum pendidikan kerap berubah setiap ada pergantian Menteri Pendidikan, sehingga mutu pendidikan di Indonesia hingga kini belum memenuhi standar mutu yang jelas. Dan sekarang dalam dunia pendidikan di Indonesia sudah mulai menerapkan kurikulum 2013 di setiap sekolah. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang pernah digagas dalam rintisan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, tapi belum terselesaikan karena desakan untuk segera mengimplementasikan.

Dalam nyatanya di dunia pendidikan walaupun sudah banyak berganti beberapa kurikulum tetapi guru masih menerapkan metode ceramah atau menggunakan pendekatan *teaching center* yang mana guru menjadi narasumber dari segala pengetahuan yang akan diterima dan diketahui oleh siswa dalam setiap pembelajaran PKn tentang hak dan kewajiban. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam mempelajari suatu konsep tentang materi Pkn diperlukan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan konsep materi tersebut. Agar pengetahuan dan hasil belajar siswa lebih dari KKM atau setidaknya sesuai dengan KKM

Berdasarkan hal diatas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran

tentang hak dan kewajiban dapat menggunakan model *Role playing* yang mana pembelajaran *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986).

Disamping model yang digunakan dalam pembelajaran, guru tidak serta merta melepas siswa untuk belajar sendiri namun guru tetap membimbing siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peran dan fungsi model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Role Playing dalam kegiatan memecahkan masalah tentang hak dan kewajiban terhadap keterampilan berdiskusi siswa kelas IV SD”.

II. METODE PENELITIAN

A. Design Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu desaign penelitian *true eksperimental* berupa Test Akhir Dua Kelompok Diacak (*Posttest Only Control Design*). Dalam desaign ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random dengan populasi sejumlah 72 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Gambaran penelitian dengan menggunakan *Post-test* adalah sebagai berikut:

Desain Rancangan Penelitian

R	Kelompok	Perlakuan	Posttest
	Eksperimen	X1	Y1
	Control	X2	Y2

Keterangan :

- R : Random
 X₁ : Perlakuan *Roleplaying*
 X₂ : Perlakuan Konvensional
 Y₁ : Hasil Posttes perlakuan *Roleplaying*
 Y₂ : Hasil Posttes perlakuan Konvensional

A. Teknik Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, pengujian validitas instrumen yang digunakan adalah pengujian validitas kontruksi (*construct validity*) yaitu dikonsultasikan dengan ahli untuk dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun kemudian diteruskan dengan uji coba instrumen pada siswa diluar obyek penelitian.

Selanjutnya hasil test dari 30 soal pilihan ganda yang diuji cobakan pada 30 siswa diuji validitasnya menggunakan program SPSS.16 dan diperoleh hasil 5 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 6, 10, 15, 18 dan 21 karena *Corrected Item-Total Correlation* lebih kecil dibanding 0,3. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono dalam Sujianto (2009:105) yang menyatakan bahwa korelasi tiap faktor positif dan besarnya 0,3 ke atas maka faktor tersebut merupakan *construct* yang kuat.

Hasil Uji Validitas Butir Soal

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	25.9032	22.157	.535	.912
VAR00002	25.9677	22.232	.394	.914
VAR00003	25.9032	22.090	.560	.911
VAR00004	25.8710	22.183	.645	.910
VAR00005	25.8710	22.116	.674	.910

VAR00006	25.8387	23.740	-.006	.917
VAR00007	25.9032	22.090	.560	.911
VAR00008	25.8710	22.449	.528	.912
VAR00009	25.9032	22.224	.511	.912
VAR00010	25.9677	23.432	.052	.921
VAR00011	25.9032	22.490	.414	.913
VAR00012	25.8710	22.183	.645	.910
VAR00013	25.8387	22.273	.859	.910
VAR00014	25.9355	21.862	.559	.911
VAR00015	26.0968	23.757	-.046	.925
VAR00016	25.9032	21.757	.683	.909
VAR00017	25.9032	21.624	.732	.909
VAR00018	25.8065	23.761	.000	.916
VAR00019	25.8710	21.716	.852	.908
VAR00020	25.9032	22.557	.390	.914
VAR00021	26.2581	22.598	.189	.922
VAR00022	25.8710	21.716	.852	.908
VAR00023	25.9032	21.757	.683	.909
VAR00024	25.9032	21.624	.732	.909
VAR00025	25.9032	21.690	.708	.909
VAR00026	25.9032	21.824	.658	.910
VAR00027	25.9032	21.690	.708	.909
VAR00028	25.9355	21.862	.559	.911
VAR00029	25.9032	22.357	.462	.913
VAR00030	25.8710	22.249	.615	.911

2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.915	30

Berdasarkan tabel diketahui *Alpha Cronbach'S* 0,915 yang berarti bahwa konstruk soal adalah reliabel. Karena *Alpha Cronbach'S* 0,915 maka soal sangat reliabel.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini adalah hasil analisis data terhadap hipotesis yang dihitung menggunakan software SPSS 16:

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Belajar Eksperimen	Hasil belajar Kontrol
N		37	35
Normal Parameters ^a	Mean	91.0000	85.9429
	Std. Deviation	5.24404	6.03394
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.248
	Positive	.171	.248
	Negative	-.203	-.109
Kolmogorov-Smirnov Z		1.234	1.466
Asymp. Sig. (2-tailed)		.095	.027

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan uji normalitas data kelas eksperimen yang sudah diuji dengan SPSS versi 16.0 berdasarkan pada uji Kolmogorov-Smirnov hasilnya yaitu 0,095, jika dibandingkan dengan taraf signifikan 5% maka $0,095 > 0,05$. Maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

X	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	.490	1	70	.486

Diketahui angka signifikan 0,486. artinya angka signifikansi lebih besar daripada taraf signifikan 5% ($0,486 > 0,05$) maka data diambil dari sampel yang homogen.

3. Hasil Analisis Data Tabel Hasil Uji Wald-Wolfowitz Test

Test Statistics^{b,c}

	Number of Runs	Z	Asymp. Sig. (1-tailed)

X	Minimum Possible	8 ^a	-6.883	.000
	Maximum Possible	46 ^a	2.145	.984

a. There are 6 inter-group ties involving 64 cases.

b. Wald-Wolfowitz Test

c. Grouping Variable: Y

Berdasarkan tabel 4.6 hasil perhitungan dapat diperoleh sign 0,000 < 0,05 dengan taraf signifikansi 5%, maka didapat sign 0,000 < 0,05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dan H_0 ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan “Ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *role playing* dalam kegiatan memecahkan masalah tentang hak dan kewajiban terhadap keterampilan berdiskusi siswa kelas IV SD.

4. Uji Hipotesis Pengujian Hipotesis Test Statistics

Z	Asymp. Sig. (1-tailed)
-6.883	.000
2145	.984

Dari hasil perhitungan uji-t dengan menggunakan *Wald-Wolfowitz Test* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% diperoleh $0,000 < 0,05$.

Karena sign $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada hak dan kewajiban anak siswa kelas IV SD Tunggulsari

berdasarkan percobaan yang dilakukan menggunakan model *role playing*.

Dengan demikian dapat disimpulkan “Ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *roleplaying* dalam kegiatan memecahkan masalah tentang hak dan kewajiban terhadap keterampilan berdiskusi siswa kelas IV SD.”

B. Kesimpulan

1. Siswa kelas IV SDN Ringinpitu 2 yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan model *roleplaying* pengetahuan hak dan kewajiban yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa kelas IV SDN Tunggulsari 1 yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *roleplaying*. Hal ini dapat dilihat dari data perolehan nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol sebesar 85 sedangkan kelas eksperimen sebesar 91.
2. Dari Uji *Wald-Wolfowitz* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan hak dan kewajiban pada siswa kelas IV SDN Tunggulsari.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akhmalramdhan. *Model Pembelajaran Role Playing Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipasi.* <http://weebly.com/model-pembelajaran-role-playing-bermain-peran-dalam->

pembelajaran-partisipasi-html//

Diakses 15 Mei 2014

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT. Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2013. *PROSEDUR PENELITIAN.* Suatu pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian.* Suatu Praktik lapangan. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Daryanto,2010.media pembelajaran.Bandung : satu Nusa

Huda, Miftahul.2013. *MODEL-MODEL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN : ISU-ISU METODIS DAN PARADIGMATIS.* Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung: Rosda.

Raharjo, Sahid. 2013. <http://www.konsistensi.com/2013/04/udi-homogenitas-data-dengan-spss.html//> Diakses 5 Juli 2014.

Sugiyono.2013. METODE PENELITIAN PENDIDIKAN. (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D). Bandung : ALFABETA

Sugiyono.2014.METODE PENELITIAN PENDIDIKAN.



(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,
R&D). Bandung : Alfabeta

Sujianto, Agus
Eko.2009.*Aplikasi statistic dengan SPSS16.0*.Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Sholeh.2010.

<http://blogspot.blogspot.com/2010/03/contoh-llembar-obdervasi.html>.

Diakses 13 Agustus 2014