PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP SIKAP PATRIOTISME PADA SISWA KELAS IV SDN GURAH I KABUBATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016.

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S-1) Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI

OLEH :

SAFIRA QILBHA MAGFIRROH

NPM 12.1.01.10.0075

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015/2016

Skripsi oleh :

SAFIRA QILBHA MAGFIRROH

NPM : 12.1.01.10.0075

Judul :

PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP SIKAP PATRIOTISME PADA SISWA KELAS IV SDN GURAH I KABUBATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016.

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Progam Studi PGSD

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 28 juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Bambang Soenarko, M.Pd	Drs. Yatmin, M.Pd
NIDN: 0704025601	NIDN: 0709076301

ii

Skripsi Oleh:

SAFIRA QILBHA MAGFIRROH

NPM: 12.1.01.10.0075

Judul:

PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP SIKAP PATRIOTISME PADA SISWA KELAS IV SDN GURAH I KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015-2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal 5-8 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Bambang Soenarko, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Heru Budiono, M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Yatmin, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN.0716046202

iii

Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Sikap Patriotisme Pada Siswa Kelas IV SDN Gurah 1 Kabupaten Kediri

Safira Qilbha Magfirroh
12.1.01.10.0075
FKIP - PGSD
Safiraendel@yahoo.com
Drs. Bambang Soenarko, M.Pd dan Drs. Yatmin, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil penelitian dan pengamatan bahwa pembelajaran pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SD siswa hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru secara lisan (ceramah), hanya sebatas dari buku IPS saja. Sehingga siswa kurang tertarik dan kurang focus saat pelajaran IPS. Sehingga siswa tidak dapat menguasai materi yang berarti kemampuan rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat digunakan yaitu metode Role Playing. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan 3 rumusan masalah sebagai berikut (1) Apakah Metode Role Playing berpengaruh terhadap Sikap Patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah 1 Kabupaten Kediri TahunAjaran 2015/2016?. (2) Apakah Metode Ceramah berpengaruh terhadap Sikap Patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016?. (3) Apakah ada perbedaan pengaruh antara penggunaan Metode Role Playing dibanding dengan Metode Ceramah terhadap Sikap Patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah I Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016?.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian *Eksperimental* dengan teknik *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Gurah 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. Teknik pengumpulan data berupa angket. Analisis data yang digunakan adalah rumus uji t.

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Metode Role Playing berpengaruh signifikan terhadap sikap patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah I Kabupaten Kediri Tahun 2015/2016 dengan tingginya harga t_{hitung} (7,720) > t_{tabel} 1% (2,845). (2) Metode Ceramah berpengaruh terhadap sikap patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah I Kabupaten Kediri Tahun 2015/2016 dengan tingginya harga t_{hitung} (3,121) > t_{tabel} 1% (2,845). (3) Ada perbedaan pengaruh penggunaan menggunakan Metode role playing dibanding Metode Ceramah terhadap sikap patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah I Kabupaten Kediri Tahun 2015/2016 dengan keunggulan pada pengaruh metode Role Playing. Hal ini terbukti dari harga t_{hitung} $(3{,}905) > t_{tabel}$ 1% $(2{,}711)$ dengan $\bar{x}$ kelompok experimen 90,50 > $\bar{x}$ kelompok kontrol 78,90.

Kata Kunci : Metode Role Playing, sikap Patriotisme.

I. PENDAHULUAN

Dalam UU SISDIKNAS nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 (1) menyebutkan:

"Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa, dan Negara".

Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda bangsa dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan pada peserta didik khususnya pada anak tingkat sekolah dasar.

Pada jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar seharusnya sudah diajarkan penanaman sikap berkarakter. Menurut Daryanto dan Suryatri Darmiatun (2013:47) "Ada 18 nilai-nilai dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Sehingga guru harus memberikan pembekalan terhadap sikap siswa, agar nantinya siswa mempunyai sikap yang baik dan berkarakter".

Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas maka dalam mengintergasikan pendidikan karakter, guru hendaknya mampu menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi, dan menarik agar selama proses pembelajaran siswa dapat lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan 5 mata pelajaran (IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PKN) maka terdapat salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk karakter siswa yaitu pada mata pelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial). IPS dapat mengembangkan berbagai nilai karakter yaitu: kerja keras, semangat kebangsaan, Cinta Tanah Air, Cinta Damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Maka dari pendidikan karakter tersebut terdapat nilai yang terkandung dalam sikap patriotisme yaitu kerja keras, peduli sosial. Melalui penanaman nilai kerja keras dan peduli sosial siswa dapat menerapkan sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari.

Namun dalam kenyataan yang ada materi yang disampaikan oleh guru hanya secara lisan (ceramah), dan sebatas dari buku IPS saja. Sehingga siswa kurang tertarik dan kurang fokus saat pelajaran IPS. Sehingga siswa tidak dapat menguasai materi yang berarti kemampuan rendah. Kondisi tersebut diduga faktor guru terutama dalam penerapan strategi yang kurang sesuai, yang mana guru cenderung berceramah,

mendominasi kelas, menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar sebagai akibat siswa menjadi pasif, jenuh, bosan, tidak kreatif, menunggu, tidak responsif dan pada akhirnya hasil belajar rendah (dibawah KKM).

Mencermati masalah yang terjadi dipandang perlu dilakukan pembenahan dalam proses belajar mengajar, khususnya yang menyangkut penggunaan metode pembelajaran. Ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan. Namun sesuai dengan masalah yang terjadi guru dapat menggunakan metode Role Playing (bermain peran). Metode pembelajaran ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi role playing, titik tekanya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Sehingga pembelajaran nantinya akan lebih bermakna untuk siswa. Disamping itu Role Playing mempunyai keunggulan menurut Miftahul Huda (2013:208), diantaranya: dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama pada ingatan siswa, bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusiastis, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar".

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diajukan judul penelitian: ***"Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Sikap Patriotisme Pada Siswa Kelas IV SDN Gurah I Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015-2016"***

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu.

Sehingga untuk desain penelitian ini menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Adapun desain dari Pretest-Posttest Control Group Design

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tempat penelitian di SDN Gurah 1 Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri tahun ajaran 2015/2016. Sasaran pada penelitian ini ditujukan pada siswa kelas IV, dengan jumlah siswa kelas IVA 20 dan Kelas IVB 20 yang berjumlah keseluruhan 40 siswa.

Dalam menentukan validasi instrumen, dapat dilakukan dengan mengikuti langkah penyusunan yakni memecahkan variabel menjadi sub variabel dan indikator dan kemudian merumuskan butir-butir pertanyaan. Maka berikut data masing-masing variabel :

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Metode Role Playing
2) Metode Ceramah

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap patriotisme instrumen yang digunakan berupa tes skala sikap (tes angket dengan jumlah 25 item). Sebelum instrumen diujikan, maka instrumen harus divalidasi terlebih dahulu dengan uji validitas item dan uji reliabilitas. Dalam penelitian ini jenis analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu untuk menguji hipotesis 1 dan 2 digunakan t-test satu sampel untuk menguji hipotesis 3 menggunakan t-test 2 sampel. Norma keputusan untuk pengujian hipotesis dengan menetapkan taraf signifikan 1% dan 5%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Data-data hasil penelitian dapat dilaporkan sebagai berikut :

a. Kelompok Eksperimen

Hasil pretest tertinggi berada pada rentang nilai antara 53-60 dan 61-68 yang masing-masing mencapai frekuensi 30,00% diperoleh 12 siswa hal ini menandakan bahwa sikap patriotisme sebelum perlakuan masih tergolong cukup baik.

Selanjutnya setelah diberikan perlakuan post test (metode role playing) pada kelompok eksperimen frekuensi tertinggi berada pada rentang nilai antara 93-100 yang mencapai frekuensi 60,00% yang diperoleh oleh 12 siswa. Dengan demikian sikap patriotisme pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik.

b. Kelompok Kontrol

Hasil pre test, frekuensi terti-

nggi berada pada rentang nilai antara 53-60 yang mencapai frekuensi 50,00% yang diperoleh oleh 7 siswa dan selebihnya 36% berada di bawahnya, hal ini menandakan bahwa sikap patriotisme sebelum perlakuan masih tergolong cukup baik.

Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan post test (metode ceramah) pada kelompok kontrol, frekuensi tertinggi berada pada rentang nilai antara 77-84 yang mencapai frekuensi 40,00% yang diperoleh oleh 8 siswa.Dengan demikian sikap patriotism pada kelompok kontrol mengalami peningkatan yang baik.

Sebelum data-data hasil penelitian dianalisis maka dilakukan uji persyaratanan alisis, yang menyangkut uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Dalam hal ini peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS versi 16.0 dengan taraf signifikan 5%. Dari data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa Asymp. Sig.(2-tailed) dari masing-masing data adalah 0,346, 0,116, 0,594, 0,164. Berdasarkan ketentuan apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka dapat diartikan bahwa populasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pada hasil uji Homogenitas dengan menggunakan *One Way Anova* dengan menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05 = 5%, apabila signifikan yang diperoleh > 0.05. Dari perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil uji pada kelas eksperimen yaitu pretest 0,221>0,05 dan posttest 0,256>0,05, dan hasil uji pada kelas kontrol yaitu pretest 0,253>0,05 dan posttest 0,098>0,05 maka data tersebut homogeny karena mempunyai varians yang sama.

Selanjutnya dapat dilakukan proses analisis data secara manual dengan teknik analisis yang telah ditetapkan pada Bab III, yaitu analisis data uji perhipotess sebagai berikut: **1) Analisis dan Uji Hipotesis 1:** hasil t-test yaitu t-hitung yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{21}{\sqrt{\frac{2830}{20(20-1)}}} =$$

$$\frac{21}{\sqrt{7,44}} = \frac{21}{2,72} = 7,720$$

2) Analisis dan Uji Hipotesis 2:

hasil t-test yaitu t-hitung yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{13}{\sqrt{\frac{3220}{20(20-1)}}} =$$

$$\frac{13}{\sqrt{8,47}} = \frac{13}{2,91} = 4,467$$

3). Analisis Data Uji Hipotesis 3:

a. Menentukan t_{hitung}

$\bar{x}_1$ = 90,50
$\bar{x}_2$ = 78,90
n_1 = 20
n_2 = 20
S_1^2 = 73,26
S_2^2 = 105,09

Keterangan :	
$\bar{x}_1$	= Rataan kelas eksperimen
$\bar{x}_2$	= Rataan kelas kontrol
n_1	= Jumlah sampel kelas eskperimen
n_2	= Jumlah sampel kelas kontrol
S_1^2	= Varians kelas eksperimen
S_2^2	= Varians kelas kontrol

b. Menentukan t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} =$$

$$\frac{90,50 - 78,90}{\sqrt{\frac{73,26}{20} + \frac{105,09}{20}}} =$$

$$\frac{11,6}{\sqrt{3,6 + 5,25}} = \frac{11,6}{\sqrt{8,85}}$$

$$= \frac{11,6}{2,97} = 3,905$$

db = (n_1-1)+(n_2-1) = (20-1) + (20-1)
= 19 + 19 = 38

t-tabel dengan db 38untuk taraf signifikan 1% = 2,711, dan 5% = 2,024

Selanjutnya akan di kemukakan kesimpulan atas hasil-hasil analisis dan pengujian hipotesis yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan Metode Role Playing terhadap sikap Patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah I Kabupaten Kediri Tahun 2015/2016.
2. Ada pengaruh penggunaan metode ceramah terhadap sikap patriotisme pada siswa kelas IV SDN Gurah I Kabupaten Kediri Tahun 2015/ 2016.
3. Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan Metode role playing dibanding metode ceramah terhadap sikap patriotisme, dengan keunggulan pada penggunaan Metode Role Playing.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azis, Abdul Wahab. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Darmiatun, Suryatri. 2013. Implementasi *Pendidikan*

Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA PUSAT BAHASA*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mulyatiningsih, Endang. *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Panduan Penulisan Karya Ilmiah Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2015. Kediri. UNP Kediri

Pitoyo, Andri, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran (Modul PLPG)*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.

Rina, Erfin. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Penguasaan Materi Drama Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Sonorejo I*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri:FKIP Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sapriya. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia.

Shoimin, Aris. 2013. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar ruzz media.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Tim Pengembang MKDP. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam TEORI DAN PRAKTEK*. Jakarta. Prestasi Pustaka

Trianto. 2011. *Mendesain Model-model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1990. Jakarta: PT. Arimas Duta Jaya.