

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE ROLE PLAYING DENGAN METODE EKSPOSITORI PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V
SD NEGERI 91 DESA KEMANG MANIS BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Ilmu
Tarbiyah



Oleh:

Ani Marisa
Nim: 1416242712

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASYAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019**



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax. (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Ani Marisa
NIM : 1416242712

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di
Bengkulu

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

Nama : Ani Marisa
NIM : 1416242712
Judul : "Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan"


Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu, Februari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Khairunnisa, M.Pd
NIP: 195508121979032002


Dr. Oolbi Khoiri, M.Pd.I
NIP: 198107202007101003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax. (0736) 51171

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan" yang disusun oleh Ani Marisa, NIM.1416242712 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa tanggal 31 Januari 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua
Nurlaili, M.Pd.I
NIP. 197507022000032002

Sekretaris
Zubaidah, M.Us
NIDN. 2016047202

Penguji I
Dra. Hj. Khairunnisa*, M.Pd
NIP. 195508121979032002

Penguji II
Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP.197601192007011018

Bengkulu, Februari 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd.
NIP. 19690381996031005

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

139. Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, Padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.

PERSEMBAHAN

Perjuanganku untuk menuntut ilmu dan membuat orang tua bangga perlahan telah kutempuh langkah demi langkah, akhirnya perjuangan dan impianku pun perlahan menjadi nyata. Sampai satu hari takkan kulupa, saat satu keputusan yang membuatku menangis bahagia serta bangga. Dengan syukur syukur allhamdulillah kupersembahkan Kepada-Nya. Kebahagiaan ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku ibunda (Narus) dan ayahanda (Sekeran) tercinta yang telah mendidik dan membesarkanku serta senantiasa memotivasi dan mendo'akan kesuksesanku.
2. Untuk semua keluarga dan saudara-saudaraku tercinta (Kakaku Kina dan kakak iparku Niko Hari Sandi, Adikku Sela Septriani) yang selalu menasihati, yang selalu siap mendukung, memberikan motivasi untukku dan mendo'akan yang terbaik untukku.
3. Untuk guruku terima kasih telah mendidik dan mengajariku dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi terutama untuk dosen pembimbingku (Dra. Hj. Khairunnisa', M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I selaku Pembimbing II) yang telah membimbing sampai selesainya skripsi ini dan tidak bosan-bosanya memberi arahan sampai sempurnanya skripsi ini.
4. Untuk para sahabatku (Putri Yansi, Nemi Elisa, Nova Marlusi, Mika Lestiana, Tri Ratna Sari, Inda Permata Sari, Metri Jayanti, Putri Rahayu H, Dora Febrianda, Ririn Alviolozza, Nunung Lestarita, Reza Nopita, Ayuk Romi Afrianti) terima kasih atas doa dan dukungan.
5. Untuk keluarga besar (PGMI A 2014, kkn desa pukur, ppl SDN 77 kota bengkulu) terima kasih atas do'anya.
6. Civitas Akademi IAIN Bengkulu dan Almamaterku.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Ani Marisa

NIM : 1416242712

Tempat dan Tanggal Lahir : Kemang Manis, 17 Maret 1996

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mengatakan bahwa dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi serta pertanyaan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahannya yang ditetapkan.
2. Di dalam Karya Ilmiah yang saya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan tercantum sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nam pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan diatas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar saya yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Bengkulu, Juli 2018
Yang membuat pernyataan



Ani Marisa
Nim. 1416242712

ABSTRAK

Nama : Ani Marisa, Nim : 1416242712 Judul Skripsi adalah “**perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan**”

Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah : apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan. sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan yang dibagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok A sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B sebagai kelompok kontrol. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* = 44, setelah diberi perlakuan meningkat menjadi = 82. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata *pretest* = 41, setelah diberi perlakuan menjadi = 74,3. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan. Hal ini dapat dibuktikan dari perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,42$ dan nilai $t_{tabel} = 2,086$ hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode Role Playing, Metode Ekspositori.

ABSTRACT

Name: Ani Marisa, Nim: 1416242712 Thesis Title is "the difference of student learning outcomes by using role playing method with expository method on the subjects of civic education grade V SD Negeri 91 Kemang Manis Village South Bengkulu"

The problems discussed in this thesis are: whether there are differences in student learning outcomes by using role playing method with expository methods on the subjects of citizenship education class V SD Negeri 91 Kemang Manis Village South Bengkulu. While the purpose of this study to determine whether there are differences in student learning outcomes by using the method of role playing with expository methods on the subjects of citizenship education class V SD Negeri 91 Kemang Manis Village South Bengkulu. the sample in this study were all students of class V SD Negeri 91 Kemang Manis Village South Bengkulu divided into 2 groups, namely group A as experimental group and group B as a control group. The conclusions of the research results show that in the experimental class the average value of *pretest* = 44, after treatment increased to = 82. While in the control class average *pretest* = 41, after being treated to = 74,5. The results can be concluded that there are differences in student learning outcomes by using role playing methods with expository methods on the subjects of citizenship education class V SD Negeri 91 Kemang Manis Village South Bengkulu. This can be proven from the calculation obtained $t_{hitung} = 3,42$ and t_{tabel} value = 2.086 this means $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Methods, Expository Methods.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, dengan rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing dengan Metode Ekspositori Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan”.

Penulis sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis menyadari atas segala kekurangan dan keterbatasan kemampuan sehingga terwujud karya ilmiah (skripsi) ini, namun berkat uluran pikiran dari beberapa pihak dengan ikhlas membantu penulis dengan memberikan sumbangan pikiran sehingga penulisan skripsi ini bisa diselesaikan. Untuk itu izinkan penulis menghanturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M. Ag, MH, Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M. Ag, M. Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris dan beserta Stafnya, yang selalu mendorong keberhasilan penulis.
3. Ibu Dra. Hj. Khairunnisa',M.Pd selaku Pembimbing I, yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Qolbi Khoiri,M.Pd.I selaku Pembimbing II, yang senantiasa sabar dan tabah dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Bapak-Ibu Dosen IAIN Bengkulu, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
6. Bapak Karman,S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan dan para stafnya yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Akhirnya, kepada Allah SWT penulis memohon semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk penelitian selanjutnya, dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Bengkulu, Juli 2018
Saya yang menyatakan

Ani Marisa
Nim. 1416242712

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGHANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	Xie

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. SistematikaPenulisan	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar.....	11
1. Pengertian Hasil Belajar	12
2. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar	14
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
B. Konsep Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	24
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	24
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	24
3. Materi-materi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V...	25
C. Metode Role Playing.....	27
1. Pengertian Metode Role Playing.....	27
2. Langkah-langkah Metode Role Playing	29
3. Kelebihan dan kelemahan metode role playing	31
D. Metode Ekspositori	32

1. Pengertian Metode Ekspostori	32
2. Langkah-langkah Metode Ekspositori	34
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ekspositori.....	36
E. Pengaruh metode role playing dan metode ekspositori terhadap hasil belajar.....	36
F. Penelitian yang Relevan	39
G. Kerangka Berpikir.....	42
H. Hipotesis.....	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	44
B. Waktu dan Tempat	45
C. Populasi dan sampel	45
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	53
B. Deskripsi Data	58
C. Analisis Data	78
D. Uji Hipotesis Data	89
E. Pembahasan	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain Penelitian	46
Tabel 2 populasi dan sample	46
Tabel 3 Guru SD Negeri 91 Bengkulu Selatan	53
Tabel 4 Jumlah Siswa SD Negeri 91.....	54
Tabel 5 Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 91	55
Tabel 6 Hasil <i>Pretest</i> siswa kelompok V A	56
Tabel 7 Pehitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Siswa Kelompok V A.....	57
Tabel 8 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelompok V A.....	58
Tabel 9 Hasil <i>Pretest</i> siswa kelompok V B	59
Tabel 10 Pehitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Siswa Kelompok V B	60
Tabel 11 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelompok V B	61
Tabel 12 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X	61
Tabel 13 Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel X	65
Tabel 14 Distribusi Frekuensi Skor Baku kelompok Y	66
Tabel 15 Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel Y	69
Tabel 16 Hasil <i>Posttest</i> siswa kelompok V A.....	72
Tabel 17 Pehitungan Nilai Mean <i>Posttest</i> Siswa Kelompok V A.....	73
Tabel 18 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelompok V A.....	74
Tabel 19 Hasil <i>Posttest</i> siswa kelompok V B.....	75
Tabel 20 Pehitungan Nilai Mean <i>Posttest</i> Siswa Kelompok V B	76
Tabel 21 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelompok V B.....	77
Tabel 22 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X	78
Tabel 23 Frekuensi yang diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel X	81
Tabel 23 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y	82
Tabel 25 Frekuensi yang diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel Y	85
Tabel 26 Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Metode	

Role Playing Dengan Metode Ekspositori Hasil <i>Posttest</i>	88
Tabel 27 Perbandingan Hasil Belajar Kelompok V A dan Kelompok V B.....	95
Tabel 27 Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Antara Metode Role Playing Dan Metode Ekspositori.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat penunjukan pembimbing
2. Surat izin penelitian dari kampus
3. Surat izin penelitian dari DIKNAS
4. Surat keterangan selesai penelitian
5. Kartu bimbingan
6. RPP role playing
7. RPP ekspositori
8. Validasi soal
9. Soal *Pretest*
10. Soal *Posttest*
11. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar sebagai penggal utama pendidikan, seyogyanya dapat mempersiapkan generasi yang berkualitas, generasi yang mampu melanjutkan cita-cita bangsa ke arah yang lebih baik. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah ditetapkan dalam undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik.

Belajar mengajar adalah kegiatan yang edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, dirahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokus Media, 2006), hal 5

pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Pada saat kegiatan belajar guru harus bisa mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki, guru gunakan untuk bagaimana mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah, bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kerangka berpikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata, dan memang betul-betul dipikirkan oleh seorang guru.²

Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka tujuan pembelajaran di sekolah dasar menginginkan agar siswanya memiliki pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap dan nilai yang sesuai dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya :

“tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi

² Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal

peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.³

Dari ayat di atas dijelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada manusia untuk pergi belajar mengajar agar dapat memperkuat pengetahuan dan kelakuan melalui pengalaman. Dalam ayat ini juga menunjukkan bahwa memperdalam ilmu itu penting, terutama pada ilmu keagamaan. Karena dengan seseorang mengetahui suatu bidang ilmu, ia dapat mengajarkan ilmu tersebut kepada yang lain sehingga menjadikan suatu manfaat. Segala ilmu itu bersumber dari Allah, maka hendaknya manusia mendalami ilmu pengetahuan baik tentang agama maupun umum kemudian mengajarkan ilmu.

Melalui pelajaran pendidikan kewarganegaraan, peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan, serta sikap dan nilai yang ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah mengenai alam sekitar. Guru harusnya bisa menumbuhkan semangat untuk belajar didalam kelas. Terjadinya komunikasi yang intensif antar siswa dengan guru akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses dikatakan bermutu tinggi apabila pengkoordinasi dan penyerasian serta pepaduan input sekolah yang berupa guru, siswa, uang, peralatan dan hal-hal lainnya dapat dilakukan secara harmonis, sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, mampu mendorong motivasi berprestasi, dan benar-benar mampu memberdayakan peserta didik.

³ Departemen Agama, *AL-Qur'an dan terjemahan Al-Hikmah*. (Bangung: CV Penerbit diponegor, 2014),

Mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang hasil yang efektif dan efisien dalam setiap materi pembelajaran diperlukan metode penyampaian yang tepat dan pengorganisasian materi yang tepat. Metode pembelajaran hendaknya berprinsip pada belajar aktif sehingga dalam proses belajar dan perhatian pembelajaran utama dirunjukkan kepada siswa yang belajar, oleh karena itu guru harus dapat menggunakan berbagai macam metode dan pengorganisasian materi dengan tepat. Metode pembelajaran yang mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Tujuan intruksional adalah pedoman yang mutlak dalam pemilihan metode. Dalam perumusan tujuan, guru perlu merumuskannya dengan jelas dan dapat diukur. Dengan demikian begitu mudalah bagi guru menentukan metode yang bagaimana yang dipilih guna menunjang pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Metode mengajar yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan intruksional khusus.⁴

Dari penjelasan diatas, maka dapat dikatakan bahwa metode adalah kunci dari berhasil atau tidaknya suatu proses belajar mengajar. Karena metode tidak bisa digunakan dengan cara asal-asalan saja, tetapi sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal penulis pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri 91 Desa Kemang

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar ...*, hal 73

Manis Bengkulu Selatan khususnya di kelas V, masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: (1) antusiasme siswa dalam belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar Pendidikan Kewarganegaraan para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas; (2) materi pendidikan kewarganegaraan yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru; (3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam kondisi ruangan, tata cahaya maupun penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan dimilikinya.⁵

Beberapa kondisi yang telah dikemukakan di atas, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yaitu permasalahan yang bermuara pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang diakibatkan oleh metode pembelajaran yang digunakan hanya berfokus kepada metode ekspositori atau ceramah. Pembelajaran dengan metode ekspositori ternyata belum sepenuhnya

⁵ Observasi awal pada tanggal 8 November 2017

melibatkan fisik dan mental siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran terkesan siswa kurang aktif.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal penulis pada hasil belajar siswa diketahui bahwa hasil belajar dari 32 siswa, 21 siswa yang mendapat nilai 65. Mengkaji dari KKM yang ditetapkan oleh Sekolah Dasar Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan yaitu 70 untuk mencapai nilai ketuntasan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga jika siswa memperoleh nilai di bawah 70, maka siswa tersebut dinyatakan tidak tuntas dengan kata lain hasil belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu salah satu upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan cara perbaikan proses pembelajaran. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *role playing* yang sebelumnya belum pernah diterapkan atau dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan. Metode *role playing* dianggap mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar. Dengan adanya keaktifan dalam belajar maka proses pembelajaran yang semula membosankan bagi siswa yang akan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif.⁷

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Dengan Metode Ekspositori Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sd Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan”**.

⁶ Observasi awal pada tanggal 8 November 2017

⁷ Observasi awal pada tanggal 8 November 2017

B. Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi dari masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada bidang studi pendidikan kewarganegaraan masih rendah.
2. Materi pendidikan kewarganegaraan yang bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat siswa malas dalam belajar.
3. Proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dilakukan selama ini hanya berfokus pada metode ekspositori atau metode ceramah.
4. Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan rendah yang diindikasikan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang tidak terpenuhi atau ketuntasan belajar belum tercapai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat diketahui batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan dengan menggunakan metode *role playing*
2. Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan dengan menggunakan metode ekspositori
3. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori pada mata

pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan batasan masalah, yakni apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka di peroleh tujuan penelitian, yakni untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan ?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan masukan bagi pembelajaran yang menggunakan metode ekspositori, khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- b. Memberikan gambaran bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V.
- c. Memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan metode *role playing* dan metode ekspositori.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan cara berpikir siswa supaya mereka lebih kritis, cepat tanggap kepada lingkungan sendiri, dan siswa lebih aktif dalam kegiatan sehari-hari untuk minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Dapat meningkatkan cara kerja guru agar lebih profesional dalam proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas, mempunyai metode yang tepat dikelas serta percaya diri yang lebih tinggi dalam memberikan motivasi serta memberikan pembelajaran *role playing* yang terarah.

c. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V dan juga sebagai bahan pertimbangan kepala dalam meningkatkan mutu kelulusan di sekolah.

d. Bagi peneliti

Dapat menjadi bahan masukan untuk menjadi calon pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam menyusun skripsi ini dibutuhkan kerangka sistematis yang dituangkan dalam beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Merupakan pendahuluan, yang membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang menyajikan hasil belajar, konsep pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, metode role playing, metode ekspositori, pengaruh metode role playing dan metode ekspositori terhadap hasil belajar, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis

BAB III Metodologi Penelitian, berisikan jenis penelitian, waktu dan tempat, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB VI Hasil Penelitian dan Pembahasan, deskripsi wilayah penelitian, deskripsi data, analisis data, uji hipotesis data, dan pembahasan.

BAB V Penutup berisikan kesimpulan dan saran

DAFTAR FUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Belajar menurut pengetahuan psikologi adalah proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Maka, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸

Belajar adalah suatu proses dimana suatu tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui seretetan reaksi dan rangsan yang terjadi. Jadi belajar merupakan proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, dalam arti menimbulkan peningkatan dan perubahan. Dimana hal itu fisik maupun psikis.⁹

Belajar adalah suatu usaha kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan baik fisik maupun psikis di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Kegiatan tersebut dilakukan dengan sadar serta perubahannya menuju ke arah yang lebih baik dan bersifat menetap.

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 2

⁹ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka cipta, 2009), hal 247

Dalam proses belajar, tujuan belajar yang hendak dicapai adalah kemampuan dari hasil belajar. Ada beberapa macam kemampuan dari hasil belajar yang hendak dicapai, adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan intelektual, merupakan hasil belajar yang penting dari sistem lingkungan skolastik.
- b. Strategi kognitif, yakni mengatur “cara berfikir” seseorang dalam arti seluas-seluasnya termasuk dalam kemampuan memecahkan masalah.
- c. Informasi verbal, yakni pengetahuan dalam arti informasi dan fakta, dimana kemampuan ini pada umumnya lebih dikenal.
- d. Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah
- e. Sikap dan nilai, hubungan dengan arah dan intensitas emosional yang memiliki seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang lain, barang atau kejadian.¹⁰

Berdasarkan kelima macam kemampuan dalam mencapai hasil belajar tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan belajar pada intinya ada tiga kemampuan yang hendak dicapai, yaitu kemampuan kognitif (penguasaan pembelajaran), afektif (perilaku dari hasil penguasaan pelajaran), dan psikomoto (keterampilan menerapkan ilmu yang telah didapatkan dari belajar).

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Gagne membagi lima katagori

¹⁰ User Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal 25

hasil belajar, yakni : (a) Informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.

Hasil belajar adalah kapasitas orang yang memungkinkan beragam penampilan. Kapasitas mengandung arti dimana seseorang mampu melakukan penampilan-penampilan tertentu.¹¹

penilaian hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan oleh guru selain untuk membantu proses kemajuan dan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki, juga sekaligus sebagai umpan balik kepada guru agar dapat menyempurnakan perencanaan dan proses program pembelajaran.¹²

Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperoleh nya melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya. Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorik-sensorik yang meliputi keterampilan melakukan, gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-efektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresepsi perilaku dan tindakan.

¹¹ Robert Gagne, *Prinsip Belajar untuk Pengajaran (Essential of Learning for Instruction)*. Diterjemahkan oleh Abdilah Hanafi dan Abdul Manam, (Surabaya: Usaha Nasional, 2012), hal 64

¹² Rosma Hartiny Sams, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal 13

2. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Perubahan status abilitas meliputi tiga ranah/dominan dan masing-masing ranah dirinci menjadi beberapa jangkauan kemampuan (level of competence) yang dipaparkan sebagai berikut:

a. *Kognitif domain*

- 1) *Knowlwdge* (pengetahuan, ingatan)
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas contoh)
- 3) *Analisis* (menguraikan, menentukan hubungan)
- 4) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
- 5) *Evaluation* (menilai)
- 6) *Application* (menerapkan)

b. *Affective domain*

- 1) *Receiving* (sikap menerima)
- 2) *Responding* (memberikan respon)
- 3) *Valuting* (nilai)
- 4) *Organization* (organisasi)
- 5) *Characterization* (karakteristik)

c. *Psychomotor domain*

- 1) *Initoatory level*
- 2) *Pre-routine level*

3) *Rountized level*¹³

Sejalan dengan pendapat di atas, memaparkan bahwa sasaran hasil belajar antara lain;

- a. Ranah kognitif, Yaitu aspek pengalaman, aspek mengingat kembali, dan aspek pemahaman.
- b. Ranah afektif, yaitu : penerimaan, sambutan, aspek penilaian, aspek organisasi, dan aspek karakteristik diri dengan satu nilai atau kompleks nilai.
- c. Ranah keterampilan, yaitu: aspek penilaian kognitif, keterampilan motorik, aspek keterampilan reaktif.¹⁴

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha belajar yang terlihat adanya beberapa perubahan tingkah laku dalam hal ini kemajuan siswa dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah.

Perubahan tingkah laku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai berikut:

- a. Indikator aspek kognitif

Indikator aspek kognitif meliputi:

- 1) Ingatan atau pengetahuan (*knowledg*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.

¹³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011), hal 23-24

¹⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara Cipta Implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal 161-163

- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan dan menafsirkan.
- 3) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi dan mempersatukan bagian-bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya.
- 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya. Misalnya kemampuan siswa dapat cepat membaca al-Qur'an.
- 6) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

b. Indikator aspek afektif

Indikator aspek afektif mencakup:

- 1) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesedian untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memperhatikan pada suatu perangsang.
- 2) Penangkapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberikan reaksi, menunjukkan kesenangan memberi tanggapan secara sukarela.

- 3) Penghargaan (*valuing*), yaitu kepekaan tangkapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
- 4) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antara nilai dan membangun sistem nilai serta pengkonseptualisasian suatu nilai.
- 5) Pengkarakteristikan (*characterization*), yaitu proses afeksi di mana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial dan emosional.

c. Indikator aspek psikomotor

- 1) Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- 2) Kesiapan (*set*), yaitu kesedian untuk mengambil tindakan.
- 3) Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dan menangkap suatu gerak.
- 4) Mekanisme (*mechanism*), yaitu suatu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.

- 5) Respon nyata (*complex over respon*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktifitas motorik berkadar tinggi.
- 6) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikannya dengan tuntutan dan kondisi khusus dalam suasana yang lebih problematis.
- 7) Penciptaan (*originazation*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreatifitas.

Penilaian prestasi belajar peserta didik yang dilaksanakan oleh guru selain untuk membatu proses kemajuan dan perkembangan prestasi belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki, juga sekaligus sebagai umpan balik kepada guru dapat menyempurnakan perencanaan dan proses program pembelajaran.¹⁵

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Gagne membagi menjadi 5 kategori hasil belajar, yakni: (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.¹⁶

Pada umumnya hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain setiap mata pelajaran

¹⁵ Rosma Hartiny Sams, *Model Penelitian...*, hal 10-13

¹⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensido, 2010), hal 22

selalu mengandung tiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda.

Ranah kognitif dari taksonomi bloom dibagi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu (a) ingatan, (b) pemahaman, (c) penerapan, (d) analisis, (e) evaluasi, (f) menciptakan. Sedangkan dimensi pengetahuan terdiri dari empat tingkatan yakni, (a) pengetahuan faktual, (b) pengetahuan konseptual, (c) pengetahuan prosedural, (d) pengetahuan meta-kognitif.¹⁷

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah kemampuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru dan adanya interaksi siswa dengan lingkungannya, sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar juga tergantung pada berbagai faktor antara lain, faktor kurikulum, dan proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa di kelas tetapi. Hasil belajar yang baik juga ditentukan oleh guru, karena kemampuan guru sangat dominan dalam menentukan pemilihan pendekatan belajar, strategi pembelajaran atau metode pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran tersebut.

¹⁷ Rosma Hartiny Sams, *Model Penelitian ...*, hal 36

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar itu bukanlah semua aktifitas sendiri, mereka berkesimpulan ada unsur-unsur lain yang ikut terlibat langsung di dalamnya, yaitu *raw input, learning teaching proces, ouput, inviromental input, dan instrumental input*.¹⁸

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor interen dan faktor eksternal. Faktor interen adalah faktor yang ada didalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang diluar individu.¹⁹

a. Faktor-faktor intern

Didalam pembicaraan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1. Faktor jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Jasmani pada umumnya ini dapat dikatakan melatar belakangi aktifitas belajar, keadaan jasmani yang segar akan lain berpengaruhnya dengan keadaan jasmani yang kurang segar, keadaan jasmani yang lebih lain pengaruhnya dari pada yang tidak lelah.

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi...*, hal 175

¹⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor...*, hal 54

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik kurang sempurna mengenai tubuh/ badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.²⁰

2. Faktor psikologis

Sekurang kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

b. Faktor-faktor eksternal

Keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar diri siswa (faktor eksternal). Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu (a) faktor keluarga (b) faktor sekolah (c) faktor masyarakat.

1) Faktor keluarga

Lingkungan sosial keluarga lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketenangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktifitas belajar siswa. Hubungan antar anggota keluarga, orang tua, anak, adik yang

²⁰ Suryosubroto, *Proses Belajar...*, hal 235

harmonis akan membantu siswa akan melakukan aktivitas belajar dengan baik.

Faktor keluarga merupakan faktor yang sangat mempengaruhi proses hasil belajar anak karena anak lebih banyak berinteraksi di dalam keluarga dari pada di sekolah. Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Diantara faktor keluarga yaitu:

a) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besarnya pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Melihat pertanyaan di atas, dapatlah dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya. Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh belajarnya.

b) Hubungan antara anggota keluarga

Untuk kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

c) Suasana rumah

Suasana rumah yang gaduh dan sering terjadi pertengkaran antara anggota keluarga akan mempengaruhi belajar anak, konsentrasi anak pada pelajaran menjadi berkurang akibat keributan yang sering terjadi, persepsi psikologis anak terganggu. Agar anak dapat belajar dengan nyaman dan tenang di rumah, perlu diciptakan suasana yang nyaman pula.

2) Faktor sekolah

Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.

3) Faktor masyarakat

Lingkungan masyarakat dimana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktifitas belajarnya. Lingkungan masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di dalamnya akan memberikan pengaruh yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi mudanya.²¹

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor...*, hal 60-65

B. Konsep Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Istilah pendidikan kewarganegaraan di satu sisi akademik dengan pendidikan kewarganegaraan. Namun disisi lain istilah pendidikan kewarganegaraan secara substantif tidak saja mendidik generasi muda menjadi warga negara yang cerdas akan hak dan kewajibannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara yang merupakan pendekatan dalam istilah pendidikan kewarganegaraan, melainkan juga membangun kesiapan warga negara menjadi warga dunia.

Ilmu pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membekali siswa dengan budi pekerti yang luhur, pengetahuan dan kemampuan dasar tentang hubungan antar warga negara agar menjadi warga yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang secukupnya lebih luas dari pendidikan demokrasi dan pendidikan HAM. Karena, pendidikan kewarganegaraan mencakup kajian dan pembahasan tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, hak dan kewajiban dan sebagainya.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan pendidikan kewarganegaraan sekolah dasar adalah menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, yang didasarkan pada nilai-nilai pancasila baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat, dan memberi bakal kemampuan. Dilihat dari tujuan pkn

merupakan suatu bentuk pendidikan sikap dan perilaku. Sikap pada dasarnya merupakan kecenderungan jiwa individu untuk menerima dan menolak sesuatu hal, didasarkan pada penilaian sesuatu disebut bagi dirinya.

Perilaku adalah perbuatan yang dicermati, seperti berbicara dan perbuatan yang tersimpul, seperti berpikir, sikap dan perilaku tersebut harus kita lihat sebagai suatu keutamaan artinya keduanya harus ada. Dengan demikian nilai-nilai pancasila benar-benar menjadi pola pikir dan pola tindak guru dan siswa.

Tujuan dan ruang lingkup pkn di SD adalah pemahaman dan pengalaman serta penerapan konsep, nilai, moral, norma pancasila dan hak dan kewajiban warga negara untuk kepentingan kehidupan sehari-hari, dan dasar pendidikan SLTP.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan di SD adalah untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa generasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.²²

3. Materi-materi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V
 - a. Materi Pelajaran PKN Kelas 5 SD Semester 1/Ganjil

BAB I Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)

A. Pengertian Negara Kesatuan Republik Indonesia

²² Astin Regina Katris, "*Perbedaan Pengaruh Antara Model Pembelajaran Picture Dan Picture Dengan Model Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas IV SD 01 Seluma*", (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2014), hal 9-12

- B. Pentingnya Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
- C. Upaya-Upaya dalam Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
- D. UTS PKN semester 1/Ganjil.

BAB 2 Peraturan Perundang-Undangan

- A. Pengertian Peraturan Perundang-undangan
 - B. Sumber Hukum Peraturan Perundang-undangan
 - C. Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan
 - D. Peraturan Pusat
 - E. Peraturan Daerah
 - F. Pelaksanaan Peraturan
 - G. UAS PKN semester 1/Ganjil
- b. Materi Pelajaran PKN Kelas 5 SD Semester 2/Genap

BAB 3 Kebebasan Berorganisasi

- A. Pengertian Organisasi
- B. Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat
- C. Kebebasan Berorganisasi
- D. UTS PKN semester 2/Genap

BAB 4 Keputusan Bersama

- A. Pengertian Keputusan Bersama
- B. Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama
- C. Cara Pengambilan Keputusan Bersama
- D. Melaksanakan Hasil Keputusan Bersama

E. UAS PKN semester 2/Genap²³

C. Metode Role Playing

1. Pengertian *Role Playing*

Metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.²⁴

Metode role playing (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau pelaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga lingkungan, menjaga penghijauan/hujan, keamanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha dan koperasi, dan sebagainya.²⁵

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

²³ Tyabeb dan Ahmad Nur Alam, *Pendidikan Kewarganegaraan SD Kelas 5*, (Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 2006)

²⁴ Ahmad Walid, *Strategi Pembelajaran IPA*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI), 2017), hal 33-34

²⁵ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI), 2012), hal 45

Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.²⁶

Pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran memilih peran yang sesuai permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap selanjutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi

²⁶ Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar, untuk Fakultas Tarbiyah komponen MKDK*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2010), hal 72-73

sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada scenario bermain peran.²⁷

Dalam hal ini guru menghentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. *Role playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.²⁸

2. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- b. Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog siswa juga dapat menambahkan dialog sendiri.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.

²⁷ Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal 43

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*....,hal 56

- e. Pemeranaan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada scenario bermain peran.
- f. Diskusi atau evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah pelajaran serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan keputusan yang telah dilakukan.

Agar metode *role playing* atau bermain beperan ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan teknik sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti oleh para siswa.
- b. Masalah yang akan dimainkan harus dikuasai dengan tingkat umur dan kemampuan.
- c. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.
- d. Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru.
- e. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
- f. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan perananan yang harus dimainkan.
- g. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.

- h. Guru menghentikan permainan disaat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.

Metode *role playing* ada beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Role playing mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankanya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d. Kerjasama antara pemain dapat ditumbuhkan dibina dengan sebaik-baiknya.

- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan kelemahan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Sebagian anak tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.²⁹

D. Metode Ekspositori

1. Pengertian Metode Ekspositori

Metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pembelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Siswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.³⁰

Penggunaan metode ini siswa tidak perlu mencari dan menemukan sendiri fakta-fakta, konsep dan prinsip kerna telah disajikan secara jelas

²⁹ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar...*, hal 86-90

³⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2006), hal 179

oleh guru. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori cenderung berpusat kepada guru. Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi pembelajaran secara terperinci tentang materi pembelajaran. Metode ekspositori sering terperinci tentang materi pembelajaran. Metode ekspositori sering dianalogiakan dengan metode ceramah, kerana sifatnya sama-sama memberikan informasi.

Pada umumnya guru lebih suka menggunakan metode ceramah dikombinasikan dengan metode tanggung jawab, metode ceramah banyak dipilih karena mudah dilaksanakan dengan persiapan yang sederhana, hemat waktu dan hemat tenaga, dengan satu langkah satu langsung bisa menjangkau seluruh siswa dan dapat dilakukan cukup di dalam kelas. Setiap penyajian informasi secara lisan dapat disebut ceramah. Penyajian ceramah dapat bersipat formal dan biasanya berlangsung selama 45 menit maupun yang informal yang hanya berlangsung hanya 5 menit. Ceramah tidak dapat dikatakan baik atau buruk, tetapi penyampaian ceramah harus dinilai menurut tujuan penggunaannya.

Metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dan komunikasi lisan. Metode ceramah lebih efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi dan pengertian. Metode ceramah adalah metode mengajar yang menggunakan penjelasan verbal. Komunikasi bersifat satu arah dan sering dilengkapi dengan alat bantu audio visual, demonstrasi, tanya jawab diskusi singkat dan sebagainya.

Metode ceramah efektif perlu persiapan langkah-langkah sebagai berikut: (a) merumuskan tujuan intruksional khusus yang luas, (b) mengidentifikasi dan memahami karakteristik siswa, (c) menyusun bahan ceramah dengan menggunakan bahan pengait (*advance organizer*), (d) menyampaikan bahan dan memberi keterangan singkat dengan menggunakan papan tulis, memberikan contoh-contoh yang kongkrit dan memberikan umpan balik (*feed back*), memberikan rangkuman setiap akhir pembahasan materi, (e) merencanakan evaluasi secara terprogram.

Metode ekspositori dan metode ceramah. Dominasi guru dalam metode ekspositori banyak dikurangi. Guru tidak terus bicara, informasi diberikan pada saat-saat informasi atau bagian-bagian yang diperlukan, seperti diawal pembelajaran, menjelaskan konsep-konsep dan prinsip baru, pada saat memberikan contoh kasus dilapangan dan sebagainya. Metode eksplorasi adalah suatu cara menyampaikan gagasan atau ide dalam memberikan informasi dengan lisan atau tulisan.³¹

2. Langkah-Langkah Metode Ekspositori

Adapun beberapa langkah-langkah dalam penerapan strategi ekspositori:

1. Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Dalam strategi ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksanaan

³¹ Mujiono Dimiyati, *Belajar dan pembelajaran*, (jakarta : Pt Asdi Mahastya, 2009), hal 12-13

pembelajaran dengan menggunakan strategi ekspositori sangat tergantung pada langkah persiapan.

2. Penyajian

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Guru harus dipikirkan guru dalam penyajian ini adalah bagaimana agar materi pembelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa.

3. Korelasi

Langkah Kolerasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah kolerasi dilakukan untuk memberikan makna terhadap materi pembelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik siswa.

4. Menyimpulkan

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti (*core*) dari materi pembelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositori,

sebab melalui langkah menyimpulkan siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian.³²

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ekspositori

Kelebihan metode ekspositori antara lain:

- a. Guru mudah menguasai kelas.
- b. Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar.
- c. Dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar dan
- d. Mudah dilaksanakan (Discussion Method)

Kelemahan metode ekspositori antara lain:

- a. Membuat siswa pasif.
- b. Mengandung unsur paksaan kepada siswa.
- c. Mengandung kritis siswa.
- d. Anak didik yang lebih tangkap dari visi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih.
- e. Tangkap auditifnya dapat lebih besar menerimanya.
- f. Sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan anak belajar anak didik.
- g. Kegiatan pembelajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata) dan
- h. Bila berlalu lama membosankan.³³

E. Pengaruh Metode Role Playing dan Ekspositori Terhadap Hasil Belajar

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penugasaan bahan berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan

³² Mujiono Dimiyati, *Belajar dan...*, hal 18

³³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 68

imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman.³⁴

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditentukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman.³⁵ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode ekspositori ini pengajarannya pada guru, dimana guru memberikan informasi, menerangkan suatu konsep, mendemonstrasikan keterampilan mengenai pola, aturan dalil, memberikan kesempatan siswa bertanya, guru memberikan contoh soal siswa diminta mengerjakan soal secara individu atau secara bersama-sama.

Metode ekspositori ini akan menjadi efektif dan efisien yang dapat menyebabkan siswa belajar secara bermakna, bila dipergunakan sebagaimana

³⁴ Isnawati Alidha Nurhasana, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No 1 (2016)

³⁵ Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar...*, Hal 74

mestinya sesuai dengan situasi dan kondisi. Metode ekspositori merupakan metode yang paling efisien untuk pelajaran yang sifatnya hapalan.³⁶ Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode ekspositori dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dilihat dari kelemahan masing-masing metode:

Kelemahan metode role playing:

- a. Sebagian anak tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat

Kelemahan metode ekspositori:

- a. Membuat siswa pasif.
- b. Mengandung unsur paksaan kepada siswa.
- c. Mengandung kritis siswa.
- d. Anak didik yang lebih tangkap dari visi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih.
- e. Tangkap auditifnya dapat lebih besar menerimanya.
- f. Sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan anak belajar anak didik.
- g. Kegiatan pembelajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
- h. Bila berlalu lama membosankan

³⁶ Peni Rusminingsih, dkk, *Penerapan Metode Ekspositori Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris*, 878 Kolaborasi Volume: 1 Nomor: 9 Nopember 2015 Hal 877-885

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Eni Sagita Sari, 2014 Judul Skripsi: “Perbedaan Pengaruh Metode Role Playing Dengan Metode Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pendidikan Sosial Siswa Kelas V Sd Negeri 71 Kabupaten Seluma”

Jenis penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pertama, hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 71 Seluma Kabupaten Seluma dengan menggunakan metode *role playing* pada kategori baik. Kedua, hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 71 Seluma Kabupaten Seluma dengan menggunakan metode *role playing* pada kategori cukup. Ketiga, hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 71 Seluma Kabupaten Seluma yang diajar dengan metode *role playing* lebih tinggi daripada dengan metode ekspositori.

- a. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dan metode ekspositori.
- b. Perbedaanya dengan penelitian yang saya lakukan adalah Eni Sagita Sari melakukan penelitian tentang meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan saya melakukan penelitian tentang hasil

belajar siswa dengan mengambil mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

2. Sliping Staudi dalam penelitiannya berjudul “Perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar dengan metode *talking stick* dan diajar dengan metode konvensional di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu”

Jenis penelitian lapangan ini adalah pendekatan kuantitatif dengan eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pertama, tingkat hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan metode *talking stick* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu pada kategori “sedang”, yaitu sebanyak 26 siswa (74,28%) berada pada kategori sedang. Kedua, tingkat hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan metode konvensional di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu tergolong rendah yaitu sebanyak 17 siswa atau 48,58% berada pada kategori rendah. Ketiga, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar dengan metode *talking stick* dan yang diajar dengan metode konvensional di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 66 Kota Bengkulu. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing*.

- a. Perbedaannya dengan penelitian yang saya lakukan adalah Sliping Staudi melakukan penelitian dengan menggunakan metode *talking stick* dan konvensional sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori dan juga

Sliping Staudi meneliti tentang meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV sedangkan saya meneliti tentang hasil belajar siswa dengan mengambil mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas V. Sliping Staudi menghitung data dengan menggunakan SPSS sedangkan saya tidak.

- b. Persamaannya pada penelitian yang dilakukan Sliping Staudi dan penelitian yang saya lakukan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi eksperimen*).
3. Eta Yarna dalam penelitiannya berjudul “perbedaan prestasi belajar siswa yang diajar dengan metode *group investigation* dan diajar dengan metode ceramah pada bidang studi aqidah akhlak kelas V di Madrasah Tsanawiyah Negeri Ipuh”.

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu penelitian lapangan dengan pendekatan penelitian eksperimen (*quasi eksperimen*). Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang diajar dengan metode *group investigation* dan diajar dengan metode ceramah pada bidang studi aqidah akhlak kelas VII di Madrasah Sanawiyah Negeri Ipuh. Hal ini dapat dibuktikan dari perhitungan diperoleh $t_{hitung} 14$ dan nilai $t_{tabel} 2,00$ hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$.

- a. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu melakukan penelitian dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen (*quasi eksperimen*).

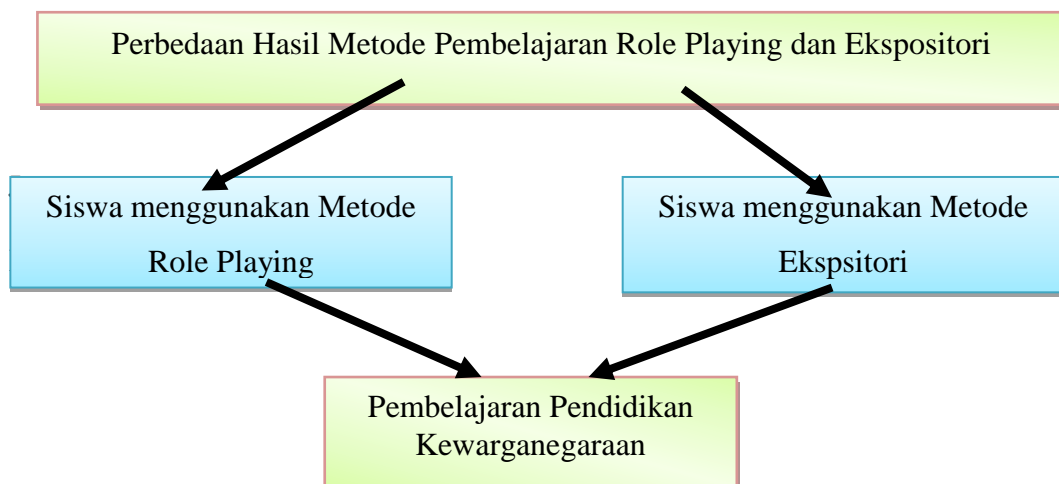
- b. Perbedaannya dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada penelitian ini dia meneliti tentang perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode group investigation dengan metode ceramah sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu meneliti tentang perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dengan metode espositori.

G. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan penelitian dengan eksperimen, peneliti menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa. Kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing, sedangkan kelas kontrol melakukan pembelajaran dengan metode ekspositori.

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka ini adalah:

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



L. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat dikatakan bawah hipotesis yang diperoleh adalah:

Ha: terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dengan metode ekspositori

Ho: tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dengan metode ekspositori

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*). Penelitian eksperimen merupakan metode yang paling banyak dipilih dan paling produktif dalam penelitian. Bila dilakukan dengan baik, studi eksperimental menghasilkan bukti yang paling benar berkaitan dengan hubungan sebab-akibat.³⁷

Quasi Eksperimental Design merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.³⁸

Peneliti menggunakan desain penelitian berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Bentuk desain ini dapat dilihat pada bagan 3.1 dan tabel 3.1.³⁹

³⁷ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2014), hal 64

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal 77

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...* hal 78.

Bagan 1
Desain Penelitian

O₁	X	O₂
O₃	X	O₄

Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok A	O ₁	X	O ₂
Kelompok B	O ₃	X	O ₄

Keterangan :

X = Metode *role playing* dan Metode eskpositori

O₁ = Skor *Pretest* untuk kelompok A

O₂ = Skor *Posttest* untuk kelompok A

O₃ = Skor *Pretest* untuk kelompok B

O₄ = Skor *Posttest* untuk kelompok B

B. Tempat dan Waktu

Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri 91 Bengkulu Selatan, waktu penelitian dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2018 yang bertempat di SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan dan benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti. Populasi akan menjadi wilayah generalisasi kesimpulan hasil penelitian.⁴⁰

⁴⁰Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta, 2012), h. 9.

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 91 Bengkulu Selatan sebagai populasi berjumlah 32 siswa.

Tabel 2
Populasi dan Sampel

KELOMPOK	JUMLAH SISWA		TOTAL
	L	P	
V A	11	5	16
V B	10	6	16
Jumlah	21	11	32

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Mengenai ukuran sampel, apabila subyek penelitian kurang dari seratus, lebih baik diambil seluruhnya, sedangkan apabila jumlah seluruh subyek cukup besar dapat diambil dengan sampel sebanyak 10% atau 20% sampai 25% atau lebih. Untuk menentukan besarnya sampel, penulis mengacu pada pernyataan jika populasi kurang dari 100 orang maka diambil seluruhnya (total sampling).⁴¹

Oleh karena jumlah populasi kelas V SDN 91 Bengkulu Selatan kurang dari 100 orang, maka sampel penelitian diambil seluruhnya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok V A dan V B yang berjumlah 32 orang terdiri dari 16 orang kelompok V A sebagai kelas eksperimen dengan metode *role playing* dan 16 orang kelompok V B sebagai kelas kontrol dengan metode ekspositori.

⁴¹Yuyun Wahyuni, *Dasar-Dasar Statistik Deskriptif*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2011), h. 4.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini data dikumpulkan dengan cara :

1. Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kantong bilangan terhadap hasil belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu : pilihan ganda, soal essay, benar-benar, dan menjodohkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk soal pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.⁴²

a. *Pretest*

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan.

b. *Posttest*

Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk

⁴²Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 89.

mengukur hasil akhir siswa pada materi menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan.

Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan kelas V SDN 91 Bengkulu Selatan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data tulisan, lembar hasil ujian, gambar atau benda yang dapat dijadikan bukti dalam penelitian. Jadi dalam melaksanakan dokumentasi pada penelitian ini, peneliti menganalisis data berdasarkan data, gambar atau benda yang di peroleh pada saat penelitian.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Unit

a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁴³

Pada instrumen penelitian ini dilakukan pengujian validitas isi dengan meminta pendapat ahli (*expert judgement*). Validasi mengacu

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hal 121

pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Keseluruhan instrumen tes akan dinyatakan valid atau tidak valid oleh ahli materi. Apabila ada butir soal yang masih perlu baikan, maka diperbaiki soal tersebut. Hasil validasi *expert judgment* dinyatakan valid, maka instrument penelitian layak untuk diuji cobakan.⁴⁴

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali.⁴⁵

2. Uji Prasyarat

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti

⁴⁴Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal 123.

⁴⁵Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan...*, hal 128.

berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam normalitas adalah uji chi kuadrat.

$$x^2 = \sum_I^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

f_o : frekuensi dari yang diobservasi

f_h : frekuensi yang diharapkan

k : banyak kelas⁴⁶

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih.

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji fisher.

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = $n_a - 1$ dan dk penyebut $n_b - 1$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.⁴⁷

⁴⁶Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2015), h. 107.

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hal 199.

3. Teknik Analisis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui apakah hasil pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V yang diajarkan menggunakan metode *role playing* lebih baik daripada menggunakan metode ekspositori di SDN 91 Bengkulu Selatan,

digunakan rumus t-tes parametris namun terlebih dahulu mengelompokkan dan dimentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu :

Variabel x , yaitu metode *role playing* dan metode eksposito

Variabel y , yaitu hasil belajar.

Adapun teknik analisa yang digunakan adalah analisis sebagai berikut.

Untuk menguji komparasi data rasio atau interval, dari hasil tes yang sudah dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus t-tes.

Rumus t-tes parametris varians:

$$T \text{ hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan

n_1 dan n_2 : Jumlah sampel

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel ke-1

\bar{x}_2 : Rata-rata sampel ke- 2

s_1^2 : Varians sampel ke- 1

s_2^2 : Varian sampel ke-2 ⁴⁸

Guna uji komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (*signifikansi hasil penelitian yang berupa pertandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel*).

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian...*,hal 138.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat SD Negeri 91 Bengkulu Selatan

SD Negeri 91 Bengkulu Selatan merupakan Sekolah Dasar yang berlokasi di Desa Kemang Manis Kecamatan Pino Raya Kabupaten Bengkulu Selatan. Berdirinya SD Negeri 91 ini pada tahun 1990 pada saat itu juga turun SK pendirian pada tanggal 01 januari 1990, kemudian SD tersebut di izinkan untuk beroperasi pada tahun 2010, SK operasional turun pada tanggal 01 januari 2010. Luas SD Negeri 91 Bengkulu selatan 80 x 73 Meter, pada saat itu kondisi sekolah terdiri dari 7 ruangan (6 ruang kelas dan 1 ruang guru) dan 1 wc guru/murid, lapangan yang masih berwarna kuning.

Pada saat wilayah Kecamatan Pino Raya, nama SD tersebut adalah SD Negeri 24 Pino Raya dengan Kepala Sekolahnya adalah bapak Iriyanto. Pada saat memasuki wilayah Kabupaten Bengkulu Selatan, SD tersebut berubah menjadi SD Negeri 91 Bengkulu Selatan, perubahan tersebut terjadi pada tahun 2002 dengan kepala sekolahnya adalah Bapak Tri Yono, Bapak Irianto, Bapak Karman, S.Pd. Pada tahun 2010 penambahan pembangunan ruangan Guru dan ruang UKS.

2. Visi dan Misi SD Negeri 91 Bengkulu Selatan

a. Visi

“Menjadi Sekolah Terpercaya di Masyarakat untuk Mencerdaskan Bangsa dalam Rangka Mer⁵³ kan Wajib Belajar”

b. Misi

- 1) Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya masyarakat
- 2) Membentuk sumber daya manusia yang inovatif, kreatif, sesuai dengan perkembangan zaman

3. Data Keadaan Guru SD Negeri 91 Bengkulu Selatan

Jumlah guru di SD Negeri 91 Bengkulu Selatan adalah 11 orang yang terdiri dari 3 orang perempuan dan 7 orang laki-laki, 10 merupakan guru PNS dan 1 guru Honorer. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Guru SD Negeri 91 Bengkulu Selatan

NO	NAMA GURU	PNS /HONOR	GOL
1	Karman,S.Pd.SD	Ka.SEKOLAH	IV/A
2	Mirhan,Y.S.Pd.SD	Guru Umum	IV/A
3	Wasiludin	Guru Umum	IV/A
4	Irianto,S.Pd.SD	Guru Umum	IV/A
5	Samsia,S.Pd.I	Guru PAI	III/B
6	Darwin,S.Pd.SD	Guru Umum	III/A
7	Nopiar Sugianto,S.Pd.SD	Guru Umum	III/A
8	Yesi Aprimanita,S.Pd	Guru Umum	III/A
9	Main	Penjaga Sekolah	II/B
10	Janipudin	Guru Penjas	II/A
11	Selpi Herlisti	Honorer	-

Sumber: hasil penelitian (21 Mei 2017)

4. Data keadaan siswa SD Negeri 91 Bengkulu Selatan

Siswa di SD Negeri 91 Bengkulu Selatan berjumlah 132 orang yang terbagi menjadi beberapa kelas. Untuk lebih jelasnya keadaan siswa SD Negeri 91 Bengkulu Selatan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4
Jumlah Siswa SD Negeri 91

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	3	7	10
2.	II	8	13	21
3.	III	10	10	20
4.	IV	18	12	30
5.	V	22	8	32
6.	VI	13	10	23
Jumlah		70	62	136

Sumber: hasil penelitian (21 Mei 2017)

5. Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 91 Bengkulu Selatan

Adapun sarana dan prasarana pendukung di dalam melaksanakan proses belajar-mengajar di SD Negeri 91 Bengkulu Selatan. Berikut adalah data sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 91 Bengkulu Selatan:

Tabel 5
Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 91

Nama Ruang	Kode Prasarana	Panjang (meter)	Lebar (meter)	Fasilitas yang dimiliki
R.Teorik/Kelas	1	8	7	Meja guru :1 Kursi guru :1 meja siswa :11 kursi siswa :22 lemari :1
R.Teorik/Kelas	2	8	7	Meja guru :1 Kursi guru :1 meja siswa :10 kursi siswa :20 lemari :1
R.Teorik/Kelas	3	8	7	Meja guru :1 Kursi guru :1 meja siswa :10 kursi siswa :20 lemari :1
R.Teorik/Kelas	4	8	7	Meja guru :1 Kursi guru :1 meja siswa :15 kursi siswa :30 lemari :1
R.Teorik/Kelas	5	8	7	Meja guru :1 Kursi guru :1

				meja siswa :16 kursi siswa :32 lemari :1
R.Teori/Kelas	6	8	7	Meja guru :1 Kursi guru :1 meja siswa :10 kursi siswa :20 lemari :1
RUANG PERPUSTAKAAN	7	4	7	Buku-buku Kursi dan meja untuk membaca
RUANG GURU	8	8	10	Meja guru :13 Kursi :13 Lemari :3
RUANG UKS	9	4	4	Tempat tidur :1 Kotak p3k :1 Lemari :2 Meja :1 Kursi :1
RUANG WC 2 buah	10	4	6	WC GURU WC siswa

Sumber: hasil penelitian (21 Mei 2017)

B. Deskripsi Data

Pada bab IV ini adalah hasil studi lapangan untuk mendapatkan data dengan teknik tes setelah dilakukan suatu pembelajaran yang dibedakan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa pada kelas A dengan metode *role playing* dan kelas B dengan metode ekspositori. Instrumen soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum penelitian dilakukan, dan *posttest* diberikan kepada siswa diakhir penelitian.

1. Deskripsi Hasil Nilai *Pretest* kelompok V A dan Kelompok V B

Adapun hasil *pretest* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan yang dilakukan sebagai berikut :

a. Kelompok V A (Role Playing)

Tabel 6
Hasil *pretest* siswa kelompok V A

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interprestasi
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Amanda E. L	18	60	3600	11	121	T
2	Ahmad S. N	20	67	4489	18	324	T
3	Alpen	19	63	3969	14	196	T
4	Bima Aprianto	5	17	289	-32	1024	R
5	Bunga Antinia	5	17	289	-22	484	R
6	Danang P.	15	50	2500	1	1	S
7	Delva Lestari	13	43	1849	-6	36	S
8	Desi Marsela	11	37	1369	-12	144	S
9	Febri R. P	12	40	1600	-9	81	S
10	Galang S.	16	53	2809	4	16	S
11	Giya Aulia	14	47	2209	-2	4	S
12	Hengki K.	13	43	1849	-6	36	S
13	Hero H	8	27	729	-22	484	R
14	Jicky Adipri	12	40	1600	-9	81	S
15	Lobi A. P	19	63	3969	14	196	T
16	Nanda E. P	11	37	1369	-12	144	S
			$\sum x =$ 704	$\sum x^2 =$ 34488		$\sum x^2 =$ 3372	

Sumber: *pretest* (11 Mei 2017)

Keterangan:

1. No responden
2. Nama responden
3. Jumlah skor yang diperoleh siswa
4. Skor nilai X
5. Pengkuadratan nilai X²
6. Simpangan rata dari data-data nya (X) yang diketahui dari (X= X-x²)
7. Pengkuadratan nilai simpangan dari rata-rata (X²)
8. Interprestasi (T = Tinggi, S= Sedang, R= Rendah)

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 7
Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelompok V A

No.	X	F	Fx
1	2	3	67
1	67	1	126
2	63	2	60
3	60	1	53
4	53	1	50
5	50	1	47
6	47	1	86
7	43	2	80
8	40	2	74
9	37	2	27
11	27	1	34
Jumlah		16	704

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Penomoran
2. Skor nilai X
3. Banyak siswa yang memperoleh nilai tersebut (frekuensi)
4. Hasil perkalian nilai (X) dengan frekuensi (Fx)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{704}{16} = 44$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum \chi^2}{N}} = \sqrt{\frac{3372}{16}} = \sqrt{210,75} = 14,51$$

Selanjutnya menentukan kelompok tinggi, sedang dan rendah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

—————→ Tinggi

$$M + 1.SD = 44 + 14,51 = 58,51$$

—————→ Sedang

$$M - 1.SD = 44 - 14,51 = 29,49$$

—————→ Rendah

Tabel 8
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok V A

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	2	3	4	5
1	58,51 keatas	Tinggi	4	25%
2	58,51– 29,49	Sedang	9	56,25%
3	29,49 kebawah	Rendah	3	18,75%
Jumlah			16	100%

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Penomoran
2. Nilai *pretest* siswa
3. Kategori nilai *pretest* siswa
4. Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut
5. Persentase data yang diketahui dari

$$\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Dari analisis diatas dapat dikatakan bahwa nilai *pretest* pada kelompok V A terdapat 4 siswa dikelompok tinggi (25%), 9 siswa dikelompok sedang (56,25%), dan 3 siswa dikelompok rendah 18,75%.

b. Kelompok V B (Ekspositori)

Tabel 9
Hasil *pretest* siswa kelompok V B

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interprestasi
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Nurahman S	13	43	1849	-2	4	S
2	Novian Saputra	18	60	3600	15	225	T
3	Mesi Pitriani	12	40	1600	-5	25	S
4	Pidi Aldiano	15	50	2500	5	25	S
5	Rahma Azhari	8	27	729	-18	324	R

6	Rahma D. K	14	47	2209	2	4	S
7	Reno P. P	7	23	529	-22	484	R
8	Ria Kustila	17	57	3249	12	144	T
9	Roji A.	13	43	1849	-2	4	S
10	Siandri	10	33	1089	-12	144	S
11	Tarzan E.	15	50	2500	5	25	S
12	Tri Agustina	17	57	3249	12	144	T
13	Vicko H.	16	53	2809	8	64	S
14	Wafiq Azizah	11	37	1369	-8	64	S
15	Wendi Kurniawan	7	23	529	-22	484	R
16	Yanto Sarif	6	20	400	-25	625	R
			$\sum x =$ 663	$\sum x^2 =$ 30059		$\sum x^2 =$ 2789	

Sumber : pretest (11 Mei 2017)

Keterangan:

1. No responden
2. Nama responden
3. Jumlah skor yang diperoleh siswa
4. Skor nilai Y
5. Pengkuadratan nilai Y^2
6. Simpangan rata dari data-data nya (Y) yang diketahui dari ($Y = Y - y^2$)
7. Pengkuadratan nilai simpangan dari rata-rata (Y^2)
8. Interpretasi (T = Tinggi, S= Sedang, R= Rendah)

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (Y). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

Tabel 10
Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelompok V B

No.	Y	F	Fy
1	2	3	4
1	60	1	60
2	57	2	114
3	53	1	53
4	50	2	100
5	47	1	47
6	43	2	86
7	40	1	40

8	37	1	37
9	33	1	33
10	27	1	27
11	23	2	46
12	20	1	20
Jumlah		16	663

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Penomoran
2. Skor nilai Y
3. Banyak siswa yang memperoleh nilai tersebut (frekuensi)
4. Hasil perkalian nilai (Y) dengan frekuensi (Fy)

$$X = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{663}{16} = 41$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{2789}{16}} = \sqrt{174} = 13,19$$

Selanjutnya menentukan kelompok tinggi, sedang dan rendah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

—————→ Tinggi

$$M + 1.SD = 41 + 13,19 = 54,19$$

—————→ Sedang

$$M - 1.SD = 41 - 13,19 = 27,81$$

—————→ Rendah

Tabel 11
Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelompok V B

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	2	3	4	5
1	54,19 keatas	Tinggi	3	18,75%
2	54,19-27,81	Sedang	9	56,25%
3	27,81 kebawah	Rendah	4	25%
Jumlah			16	100%

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Nomor

2. Nilai *pretest* siswa
3. Kategori nilai *pretest* siswa
4. Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut
5. Persentase data yang diketahui dari

$$\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Dari analisis diatas dapat dikatakan bahwa nilai *pretest* pada kelompok V B terdapat 3 siswa dikelompok tinggi (18,75%), 9 siswa dikelompok sedang (56,25%), dan 4 siswa dikelompok rendah (25%).

Berdasarkan analisis *pretest* kedua kelompok tersebut, untuk mengetahui apakah penelitian peneliti bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas *pretest*.

1). Uji Normalitas *Pretest*

Pada variabel X metode *role playing* dan variabel Y menggunakan metode ekspositori yang akan uji normalitas adalah uji chi kuadrat.

i. Uji Normalitas Distribusi Data (X)

1. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 67

Skor kecil : 17

2. Menentukan rentangan (R)

$$R = 67 - 17$$

$$= 50$$

3. Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + 3,3 \log 16 \\
 &= 1 + 3,3 (1,204) \\
 &= 1 + 3,973 \\
 &= 4,973 \text{ (dibulatkan)} \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

4. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{50}{5} \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Tabel 12
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Kelas	F	Xi	Xi ²	FXi	FXi ²
1	17-27	3	22	484	66	1452
2	28-38	2	33	1089	66	2178
3	39-49	5	44	1936	220	9680
4	50-60	3	55	3025	165	9075
5	61-71	3	66	4356	198	13068
	Σ	16		10890	715	35453

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini metode *role playing*, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\Sigma Fx}{n} \\
 &= \frac{715}{16} \\
 &= 45
 \end{aligned}$$

6. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}
S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FX_i^2 - (\sum FX_i)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{16 \cdot 35453 - (715)^2}{16 \cdot (16-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{567248 - 511225}{240}} \\
&= \sqrt{\frac{56023}{240}} \\
&= \sqrt{233,42} \\
&= 15,27
\end{aligned}$$

7. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 16,5 27,5 38,5 49,5 60,5 71,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{S}$$

$$\begin{aligned}
Z_1 &= \frac{16,5 - 45}{15,27} = \frac{-28,5}{15,27} = 1,86 \\
Z_2 &= \frac{27,5 - 45}{15,27} = \frac{-17,5}{15,27} = 1,14 \\
Z_3 &= \frac{38,5 - 45}{15,27} = \frac{-6,5}{15,27} = 0,42 \\
Z_4 &= \frac{49,5 - 45}{15,27} = \frac{4,5}{15,27} = 0,29
\end{aligned}$$

$$Z_5 = \frac{60,5-45}{15,27} = \frac{15,5}{15,27} = 1,67$$

$$Z_6 = \frac{71,5-45}{15,27} = \frac{26,5}{15,27} = 2,10$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4686 0,3729 0,1628 0,1141 0,3438 0,4582

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4686 - 0,3729 = 0,0957$$

$$0,3729 - 0,1628 = 0,2101$$

$$0,1628 + 0,1141 = 0,2769$$

$$0,1141 - 0,3438 = 0,2297$$

$$0,3438 - 0,4582 = 0,1144$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=16)

$$0,0957 \times 16 = 1,5312 \text{ m,} \quad \text{mkju}$$

$$0,2101 \times 16 = 3,3616$$

$$0,2769 \times 16 = 4,4304$$

$$0,2297 \times 16 = 3,6752$$

$$0,1144 \times 16 = 1,8304$$

Tabel 13
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	16,5	1,86	0,4686	0,0957	1,5312	3
2	27,5	1,14	0,3729	0,2101	3,3616	2
3	38,5	0,42	0,1628	0,2769	4,4304	5
4	49,5	0,29	0,1141	0,2297	3,6752	3
5	60,5	1,01	0,3438	0,1144	1,8304	3
Σ	71,5	1,73	0,4582			16

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(3-1,5312)^2}{1,5312} + \frac{(2-3,3616)^2}{3,3616} + \frac{(5-4,4304)^2}{4,4304} + \frac{(3-3,6752)^2}{3,6752} + \\
 &\quad \frac{(3-1,8304)^2}{1,8304} \\
 &= 0,892 + 0,551 + 0,073 + 0,124 + 0,747 \\
 &= 2,387
 \end{aligned}$$

ii. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

1. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 60

Skor kecil : 20

2. Menentukan rentangan (R)

$R = 60 - 20$

$= 40$

3. Menentukan banyaknya kelas

$BK = 1 + 3,3 \log n$

$= 1 + 3,3 \log 16$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + 3,3 (1,204) \\
 &= 1 + 3,973 \\
 &= 4,973 \text{ (dibulatkan)} \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

4. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{5} \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

Tabel 14
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Kelas	F	Yi	Yi ²	FYi	FYi ²
1	20-28	4	22	484	88	1936
2	29-37	2	33	1089	66	2178
3	38-46	3	42	1764	126	5292
4	47-55	4	51	2601	204	10404
5	56-64	3	60	3600	180	10800
Σ		16		9538	664	30610

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini metode ekspositori, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum Fy}{n} \\
 &= \frac{664}{16} \\
 &= 42
 \end{aligned}$$

6. Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum FYi^2 - (\sum FYi)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{16.30610 - (664)^2}{16(16-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{489760 - 440896}{240}} \\
&= \sqrt{\frac{48864}{240}} \\
&= \sqrt{204} \\
&= 14,28
\end{aligned}$$

7. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

- a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 19,5 28,5 37,5 46,5 55,5 64,5
- b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{19,5 - 42}{14,28} = \frac{-22,5}{14,28} = 1,57$$

$$Z_2 = \frac{28,5 - 42}{14,28} = \frac{-13,5}{14,28} = 0,94$$

$$Z_3 = \frac{37,5 - 42}{14,28} = \frac{-4,5}{14,28} = 0,31$$

$$Z_4 = \frac{46,5 - 42}{14,28} = \frac{4,5}{14,28} = 0,31$$

$$Z_5 = \frac{55,5 - 42}{14,28} = \frac{13,5}{14,28} = 0,94$$

$$Z_6 = \frac{64,5-42}{14,28} = \frac{22,5}{14,28} = 1,57$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4419 0,3264 0,1217 0,1217 0,3264 0,4419

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4419 - 0,3264 = 0,1155$$

$$0,3264 - 0,1217 = 0,2047$$

$$0,1217 + 0,1217 = 0,2324$$

$$0,1217 - 0,3264 = 0,2047$$

$$0,3264 - 0,4419 = 0,1155$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (F_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n=16$)

$$0,1155 \times 16 = 1,848$$

$$0,2047 \times 16 = 3,2752$$

$$0,2324 \times 16 = 3,7184$$

$$0,2047 \times 16 = 3,2752$$

$$0,1155 \times 16 = 1,848$$

Tabel 15
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (F_o) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	19,5	1,57	0,4419	0,1155	1,848	4
2	28,5	0,94	0,3264	0,2047	3,2752	2
3	37,5	0,31	0,1217	0,2434	3,8944	3
4	46,5	0,31	0,1217	0,2047	3,2752	4
5	55,5	0,94	0,3264	0,1155	1,848	3
Σ	64,5	1,57	0,4419			16

Mencari Chi Kuadrat (Y^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 Y^2 &= \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(4-1,848)^2}{1,848} + \frac{(2-3,2752)^2}{3,2752} + \frac{(3-3,8944)^2}{3,8944} + \\
 &\quad \frac{(4-3,2752)^2}{3,2752} + \frac{(3-1,848)^2}{1,848} \\
 &= 2,506 + 0,496 + 0,205 + 0,16 + 1,782 \\
 &= 5,149
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-3 = 5-3 = 2 = 0,05$ didapat $X^2_{tabel} = 5,991$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *pretest* metode *role playing* (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 2,39$, sedangkan perhitungan uji normalitas *pretest* metode ekspositori (variabel Y) memiliki $Y^2_{hitung} = 5,15$. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung}

lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas *Pretest*

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* metode pembelajaran *role playing* (Variabel X) dan metode ekspositori (Variabel Y) pada tabel 12 dan tabel 14, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

i. Nilai varian variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{n(n-1)} = \frac{16(35453) - (715)^2}{16(16-1)} \\ &= \frac{567248 - 511225}{16(15)} = \frac{56023}{240} = 269,26 \\ S_1 &= \sqrt{233,43} = 15,27 \end{aligned}$$

ii. Nilai varian variabel Y

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{n(n-1)} = \frac{16(30610) - (664)^2}{16(16-1)} \\ &= \frac{489760 - 440896}{16(15)} = \frac{48864}{240} = 204 \\ S_2 &= \sqrt{204} = 14,28 \end{aligned}$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 15,27 dan nilai varian (variabel Y) = 14,28. Dengan demikian, nilai

varian terbesar adalah variabel Y dan varian terkecil variabel X. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F \text{ Hitung} = \frac{15,27}{14,28} = 1,06$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$. apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{\text{hitung}} = 1,06$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = 15$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 15$ diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 2,39$. Ternyata nilai $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ ($1,06 \leq 2,39$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

b. Deskripsi Hasil Nilai *Posttest* Kelompok V A dan Kelompok V B

Hasil *posttest* merupakan rumusan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun hasil test merupakan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan yang akan dianalisis, yaitu :

a. Kelompok V A (*Role Playing*)

Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V A yang menerapkan metode *role playing* yaitu :

Tabel 13
Hasil *Posttest* Siswa Kelompok V A

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	interpretasi
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Amanda E. L	23	77	5929	-7	49	S
2	Ahmad S. N	24	80	6400	-4	16	S
3	Alpen	27	90	8100	6	36	T
4	Bima Aprianto	25	83	6889	-1	1	S
5	Bunga Antinia	26	87	7569	3	9	S
6	Danang P.	28	93	8649	9	81	T
7	Delva Lestari	20	67	4489	-17	289	R
8	Desi Marsela	22	73	5329	-11	121	S
9	Febri R. P	21	70	4900	-14	196	R
10	Galang S.	29	97	9409	13	169	T
11	Giya Aulia	22	77	5929	-7	49	S
12	Hengki K.	26	87	7569	3	9	S
13	Hero H	29	93	8649	9	81	T
14	Jicky Adipri	23	77	5929	-7	49	S
15	Lobi A. P	28	93	8649	9	81	T
16	Nanda E. P	24	80	6400	-4	16	S
Σ			$\Sigma x =$ 1324	$\Sigma x^2 =$ 110788		$\Sigma x^2 =$ 1252	

Sumber : posttest (15 Mei 2017)

Keterangan:

1. No responden
2. Nama responden
3. Jumlah skor yang diperoleh siswa
4. Skor nilai X
5. Pengkuadratan nilai X²
6. Simpangan rata dari data-data nya (X) yang diketahui dari (X= X-x²)
7. Pengkuadratan nilai simpangan dari rata-rata (X²)
8. Interpretasi (T = Tinggi, S= Sedang, R= Rendah)

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 14
Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelompok V A

No.	X	F	Fx
1	2	3	4

1	97	1	97
2	93	3	279
3	90	1	90
4	87	2	174
5	83	1	83
6	80	2	160
7	77	3	231
8	73	1	73
9	70	1	70
10	67	1	67
Jumlah		16	1324

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Skor nilai X
2. Banyak siswa yang memperoleh nilai tersebut (frekuensi)
3. Hasil perkalian nilai (X) dengan frekuensi (f)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1324}{16} = 82$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum \chi^2}{N}} = \sqrt{\frac{1252}{16}} = \sqrt{78,25} = 8,84$$

Selanjutnya menentukan kelompok tinggi, sedang dan rendah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

—————→ Tinggi

$$M + SD = 82 + 8,84 = 89,85$$

—————→ Sedang

$$M - SD = 82 - 8,84 = 72,15$$

—————→ Rendah

Tabel 15
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelompok A

No	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	2	3	4	5
1	89,85 keatas	Tinggi	5	31,25 %
2	89,85 – 72,15	Sedang	9	56,25 %
3	72,15 kebawah	Rendah	2	12,5 %
Jumlah			16	100%

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Penomoran
2. Nilai *posttest* siswa
3. Kategori nilai *posttest* siswa
4. Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut
5. $\text{Persentase data yang diketahui dari} \frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas dapat dikatakan bahwa nilai *posttest* pada kelompok V A terdapat 5 siswa dikelompok tinggi (31,25%), 9 siswa dikelompok sedang (56,25%), dan 2 siswa dikelompok rendah (12,5%).

b. Kelompok V B (Ekspositori)

Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelompok V B

yang menggunakan metode ekspositori yaitu :

Tabel 16
Hasil *posttest* Siswa Kelompok V B

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	interpretasi
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Nurahman S	24	80	6400	5	25	S
2	Novian Saputra	23	77	5929	2	4	S
3	Mesi Pitriani	25	83	6889	8	64	T
4	Pidi Aldiano	18	60	3600	-15	225	R
5	Rahma Azhari	22	73	5329	-2	4	S
6	Rahma D. K	26	87	7569	12	144	T
7	Reno P. P	23	77	5929	2	4	S
8	Ria Kustila	19	63	3969	-12	144	R

9	Roji A.	21	70	4900	-5	25	T
10	Siandri	25	83	6889	8	64	T
11	Tarzan E.	22	73	5329	-2	4	S
12	Tri Agustina	24	80	6400	5	25	S
13	Vicko H.	20	67	4489	-8	64	S
14	Wafiq Azizah	21	70	4900	-5	25	S
15	Wendi Kurniawan	19	63	3969	-12	144	R
16	Yanto Sarif	25	83	6889	8	64	T
	Σ		$\Sigma x = 1189$	$\Sigma x^2 = 89379$		$\Sigma x^2 = 1092$	

Sumber : *posttest* (15 Mei 2017)

Keterangan:

1. *No responden*
2. *Nama responden*
3. *Jumlah skor yang diperoleh siswa*
4. *Skor nilai Y*
5. *Pengkuadratan nilai Y²*
6. *Simpangan rata dari data-data nya (Y) yang diketahui dari (Y= Y-y²)*
7. *Pengkuadratan nilai simpangan dari rata-rata (Y²)*
8. *Interprestasi (T = Tinggi, S= Sedang, R= Rendah)*

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi dan perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 17
Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelompok V B

No.	Y	F	Fy
1	2	3	4
1	87	1	87
2	83	3	249
3	80	2	160
4	77	2	154
5	73	2	146
6	70	2	140
7	67	1	67
8	63	2	126
9	60	1	60
Jumlah		16	1189

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Penomoran
2. Skor nilai Y
3. Banyak siswa yang memperoleh nilai tersebut (frekuensi)
4. Hasil perkalian nilai (Y) dengan frekuensi (f)

$$X = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1189}{16} = 74,3$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum \chi^2}{N}} = \sqrt{\frac{1092}{16}} = \sqrt{68,5} = 8,3$$

Selanjutnya menentukan kelompok tinggi, sedang dan rendah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

—————→ Tinggi

$$M + SD = 74,3 + 8,3 = 82,6$$

—————→ Sedang

$$M - SD = 74,3 - 8,3 = 66$$

—————→ Rendah

Tabel 18
Frekuensi Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelompok V B

No	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori	Frekuensi	%
	2	3	4	5
1	82,6 keatas	Tinggi	4	25%
2	82,6 – 66	Sedang	9	56,25%
3	66 kebawah	Rendah	3	18,75%
Jumlah			16	100%

(Sumber : hasil analisis penelitian)

Keterangan :

1. Nomor
2. Nilai *posttest* siswa
3. Kategori nilai *posttest* siswa
4. Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut
5. $\frac{\text{Persentase data yang diketahui}}{\text{jumlah frekuensi}} \times 100$ dari

Dari analisis diatas dapat dilatakan bahwa nilai *posttest* pada kelompok V B terdapat 4 siswa dikelompok tinggi (25%), 9 siswa dikelompok sedang (56,25%), dan 3 siswa dikelompok rendah (18,75%).

B. Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji t, akan dilakukan uji prasyarat analisa data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas *posttest* untuk menetapkan rumus yang digunakan.

1. Uji Normalitas *Posttest*

Pada variabel X metode *role playing* dan variabel Y menggunakan metode ekspositori yang akan uji normalitas adalah uji chi kuadrat.

a. Uji Normalitas Distribusi Data (X)

a. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar: 97

Skor kecil : 67

b. Menentukan rentangan (R)

$$R = 97 - 67$$

$$= 30$$

c. Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 16$$

$$= 1 + 3,3 (1,204)$$

$$= 1 + 3,973$$

$$= 4,973 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

d. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{30}{5} \\ &= 6 \end{aligned}$$

Tabel 19
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Kelas	F	Xi	Xi ²	FXi	FXi ²
1	67-73	3	70	4900	210	14700
2	74-80	5	78	6084	390	30420
3	81-87	3	84	7056	252	21168
4	88-94	4	91	8283	364	33124
5	95-101	1	98	9604	98	9604
Σ		16		35925	1314	109016

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini metode *role playing*, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

e. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\Sigma Fx}{n} \\ &= \frac{1314}{16} \\ &= 82,12 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 82 \end{aligned}$$

f. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma FXi^2 - (FXi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{16 \cdot 109016 - (1314)^2}{16 \cdot (16-1)}} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{\frac{1744256-1726596}{240}}$$

$$= \sqrt{\frac{17660}{240}}$$

$$= \sqrt{73,58}$$

$$= 8,58$$

g. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 66,5 73,5 80,5 87,5 94,5 101,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{66,5-82}{8,58} = \frac{-15,5}{8,58} = 1,80$$

$$Z_2 = \frac{73,5-82}{8,58} = \frac{-8,5}{8,58} = 0,99$$

$$Z_3 = \frac{80,5-82}{8,58} = \frac{-1,5}{8,58} = 0,17$$

$$Z_4 = \frac{87,5-82}{8,58} = \frac{5,5}{8,58} = 0,64$$

$$Z_5 = \frac{94,5-82}{8,58} = \frac{12,5}{8,58} = 1,45$$

$$Z_6 = \frac{101,5-80}{8,58} = \frac{19,5}{8,58} = 2,27$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4841

0,3389 0,0675 0,2389 0,4265 0,4884

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4841 - 0,3389 = 0,1452$$

$$0,3389 - 0,0675 = 0,2714$$

$$0,0675 + 0,2389 = 0,3064$$

$$0,2389 + 0,4265 = 0,1876$$

$$0,4265 - 0,4884 = 0,0583$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=25)

$$0,1452 \times 16 = 2,3232$$

$$0,2714 \times 16 = 3,3424$$

$$0,3064 \times 16 = 4,9024$$

$$0,1876 \times 16 = 3,0016$$

$$0,0583 \times 16 = 0,6328$$

Tabel 10
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	66,5	1,80	0,4841	0,1452	2,3232	3
2	73,5	0,99	0,3389	0,2714	3,3424	5
3	80,5	0,17	0,0675	0,3064	4,9023	3

4	87,5	0,64	0,2389	0,1876	3,0016	4
5	94,5	1,45	0,4265	0,0538	0,6328	1
Σ	101,5	2,27	0,4884			16

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_i^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\
 &= \frac{(3-2,3232)^2}{2,3232} + \frac{(5-3,3424)^2}{3,3424} + \frac{(3-4,9024)^2}{4,9024} + \frac{(4-3,0016)^2}{3,0016} + \\
 &\quad \frac{(1-0,9328)^2}{0,9328} \\
 &= 0,497 + 0,822 + 0,738 + 0,332 + 0,213 \\
 &= 2,602
 \end{aligned}$$

b. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar: 87

Skor kecil : 60

2) Menentukan rentangan (R)

$R = 87 - 60$

$= 27$

3) Menentukan banyaknya kelas

$BK = 1 + 3,3 \log n$

$= 1 + 3,3 \log 16$

$= 1 + 3,3 (1,204)$

$= 1 + 3,973$

$= 4,973$ (dibulatkan)

$= 5$

4) Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{27}{5} \\ &= 5,4 \end{aligned}$$

Tabel 21
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Kelas	F	Yi	Yi ²	FYi	FYi ²
1	60-65	3	63	3969	189	11907
2	66-71	3	69	4761	207	14283
3	72-77	4	75	5625	300	22500
4	78-83	5	81	6561	405	32805
5	84-89	1	87	7569	87	7569
Σ		16		28485	1188	89064

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini metode ekspositori, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum Fy}{n} \\ &= \frac{1188}{16} \\ &= 70,3 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 70 \end{aligned}$$

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FYi^2 - (\sum FYi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{16 \cdot 89064 - (1188)^2}{16 \cdot (16-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1425024 - 1411344}{240}} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{\frac{13680}{240}}$$

$$= \sqrt{57}$$

$$= 7,54$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 60,5 65,5 71,5 77,5 83,5 89,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{60,5 - 74}{7,54} = \frac{-13,5}{7,54} = 1,79$$

$$Z_2 = \frac{65,5 - 74}{7,54} = \frac{-8,5}{7,54} = 1,12$$

$$Z_3 = \frac{71,5 - 74}{7,54} = \frac{-2,5}{7,54} = 0,33$$

$$Z_4 = \frac{77,5 - 74}{7,54} = \frac{3,5}{7,54} = 0,46$$

$$Z_5 = \frac{83,5 - 74}{7,54} = \frac{9,5}{7,54} = 1,25$$

$$Z_6 = \frac{89,5 - 74}{7,54} = \frac{15,5}{7,54} = 2,05$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4633
0,3686 0,1293 0,1772 0,3944 0,4798

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4633 - 0,3686 = 0,0947$$

$$0,3686 - 0,1293 = 0,2393$$

$$0,1293 + 0,1772 = 0,3065$$

$$0,1772 - 0,3944 = 0,2172$$

$$0,3944 - 0,4798 = 0,0854$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=16)

$$0,0947 \times 16 = 1,5152$$

$$0,2393 \times 16 = 3,8288$$

$$0,3065 \times 16 = 4,904$$

$$0,2172 \times 16 = 3,4752$$

$$0,0854 \times 16 = 1,3664$$

Tabel 22
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	60,5	1,79	0,4633	0,0947	1,5152	3
2	65,5	1,12	0,3686	0,2393	3,8388	3
3	71,5	0,33	0,1293	0,3065	4,904	4

4	77,5	0,46	0,1772	0,2172	3,4752	5
5	83,5	1,25	0,3944	0,0854	1,3664	1
Σ	89,5	2,05	0,4798			16

Mencari Chi Kuadrat (Y^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 Y^2 &= \sum_l^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(3-1,5152)^2}{1,5152} + \frac{(3-3,8388)^2}{3,8388} + \frac{(4-4,904)^2}{4,904} + \\
 &\quad \frac{(5-3,4752)^2}{3,4752} + \frac{(1-1,3664)^2}{1,3664} \\
 &= 1,4848 + 0,8288 + 0,904 + 1,5248 + 0,3664 \\
 &= 5,11
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi $d.b = k-3 = 5-3 = 3 = 0,05$ didapat $X^2_{tabel} = 5,991$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *posttest* metode ekspositori (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 2,602$, sedangkan perhitungan uji normalitas *posttest* metode ekspositori (variabel Y) memiliki $Y^2_{hitung} = 5,11$. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas *Posttest*

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* metode pembelajaran *role playing* (Variabel X) dan metode ekspositori (Variabel Y) pada tabel 19 dan tabel 21, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

a. Nilai varian variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{n(n-1)} = \frac{16(109016) - (1314)^2}{16(16-1)} \\ &= \frac{1744256 - 1726596}{16(15)} = \frac{17660}{240} = 73,58 \end{aligned}$$

$$S_1^2 = \sqrt{73,58}$$

$$S_1 = 8,58$$

b. Nilai varian variabel Y

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{n(n-1)} = \frac{16(89379) - (1189)^2}{16(16-1)} \\ &= \frac{1430064 - 1413721}{16(15)} = \frac{16343}{240} = 60,09 \end{aligned}$$

$$S_2^2 = \sqrt{60,09} = 7,75$$

Hasil hitung di atas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 8,58 dan nilai varian (variabel Y) = 7,75. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X dan varian terkecil variabel Y. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{8,58}{7,75} = 1,11$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$. apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{\text{hitung}} = 1,11$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = 16$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 16$ diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 2,39$. Ternyata nilai $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ ($1,11 \leq 2,39$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

C. Uji Hipotesis Data

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan metode *role playing* dan metode ekspositori terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD Negeri 91 Bengkulu Selatan dibawah ini.

Tabel 23
Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Role Playing dengan Metode Ekspositori Hasil Posttest

No	X	Y	x	X ²	y	Y ²
1	77	80	-7	5929	5	6400
2	80	77	-4	6400	2	5929
3	90	83	6	8100	8	6889
4	83	60	-1	6889	-15	3600
5	87	73	3	7569	-2	5329

6	93	87	9	8649	12	7569
7	67	77	-17	4489	2	5929
8	73	63	-11	5329	-12	3969
9	70	70	-14	4900	-5	4900
10	97	83	13	9409	8	6889
11	77	73	-7	5929	-2	5329
12	87	80	3	7569	5	6400
13	93	67	9	8649	-8	4489
14	77	70	-7	5929	-5	4900
15	93	63	9	8649	-12	3969
16	80	83	-4	6400	8	6889
Σ	1324	1189		$\Sigma x^2 =$ 110788		89379

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean x – dan y.

Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut :

1) Mencari mean x dan y

b. Mencari mean variabel x

$$\text{Mean } X_1 = \frac{Fx}{N} = \frac{1324}{16} = 83$$

Mencari mean variabel y

c. $\text{Mean } Y_2 = \frac{Fy}{N} = \frac{1189}{16} = 70$

2. Mencari standar deviasi nilai variabel x dan variabel y

a. Mencari standar deviasi nilai variabel x

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1252}{16}} = \sqrt{1252} = 8,84$$

b. Mencari standar deviasi nilai variabel y

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1092}{16}} = \sqrt{68,5} = 8,3$$

3. Mencari varian variabel X dan Y

- a. Mencari varian hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelompok V A yang menggunakan metode *role playing* (variabel X)

$$S_1^2 = \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{16(110788) - (1324)^2}{16(16-1)}$$

$$= \frac{1772608 - 1752976}{16(15)} = \frac{19632}{240} = 81,8$$

$$S_1^2 = \sqrt{81,8}$$

$$S_1 = 9,04$$

- b. Mencari varian hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelompok V B yang menggunakan metode ekspositori (variabel Y)

$$S_2^2 = \frac{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} = \frac{16(89379) - (1189)^2}{16(16-1)}$$

$$= \frac{1430064 - 1413721}{16(15)} = \frac{16343}{240} = 60,09$$

$$S_2^2 = \sqrt{60,09}$$

$$S_2 = 7,75$$

4. Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = \frac{83 - 70}{\sqrt{\frac{81,8}{16} + \frac{60,09}{16}}}$$

$$= \frac{13}{\sqrt{\frac{141,89}{16}}} = \frac{13}{\sqrt{8,87}} = \frac{13}{2,98} = 3,42$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau db = $(N_1 + N_2) - 2 = (16 + 16) - 2 = 32 - 2 = 30$. Berdasarkan perhitungan diatas,

apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 30 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,086. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,42 > 2,086$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori. Sedangkan H_o ditolak, yaitu tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori.

D. Pembahasan

Dalam penelitian ini menggunakan dua metode pembelajaran yaitu metode *role playing* yang diajarkan pada kelompok V A dan metode ekspositori yang diajarkan pada kelompok V B. Sebelum dilakukan pembelajaran siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi menghargai keputusan bersama yang akan diajarkan. Hasil *pretest* ini dapat digunakan untuk memperkirakan pada bagian mana yang belum dikuasai dan sudah dikuasai oleh siswa pada materi soal menghargai keputusan bersama. Rata-rata *pretest* di kelompok V A adalah 44 sedangkan di kelompok V B adalah 41.

Setelah dilakukan *pretest* baru peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar. Rata – rata *posttest* di kelompok V A adalah 82 sedangkan rata-rata *posttest* di kelompok V B adalah 74,3. Adanya *pretest* dan *posttest* ini dapat digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah digunakan metode *role playing* dan metode ekspositori.

Pada proses pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran memilih peran yang sesuai permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap selanjutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada scenario bermain peran.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa sangat senang dan aktif. Situasi kelas sedikit ribut karena siswa antusias untuk memaikan peran masing-masing. Siswa pun lebih berani ke depan kelas dan tidak sabar menunggu giliran untuk mencoba peran apa yang akan mereka lakukan. Ketika mengerjakan *posttest* pun siswa sangat tenang dan hasilnya tidak mengecewakan.

Berdasarkan data yang dianalisis, maka dapat diketahui adanya perbedaan antara metode *role playing* dengan metode ekspositori terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat kita lihat dalam penelitian ditemukan bahwa

pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sangatlah baik. Materi menghargai keputusan bersama sangatla dimengerti oleh siswa sehingga pemahaman mereka terhadap materi tersebut sangat baik. Di dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* siswa terlibat penuh dalam pembelajaran karena dalam metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Jadi didalam belajar dengan menggunakan metode *role playing* siswa memerankan sendiri atau memperaktekan sendiri materi pembelajaran tersebut, sehingga hasil pembelajaran menggunakan metode *role playing* sangatlah baik. Sedangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori proses pembelajaran yang diterapkan hanya dengan memberikan keterangan terlebih dahulu defenisi, prinsip dan konsep materi pembelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Siswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi. Suatu proses pembelajaran yang membuat semua siswa merasa senang akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan sehingga hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan, karena dari pembahasan di atas dapat terbukti bahwa metode yang digunakan oleh guru itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat pada hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel dibawah ini:

Tabel 24
Perbandingan Hasil Belajar Kelompok V A dan Kelompok V B

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelompok V A dan Kelompok V B		
Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelompok role playing (A)	81,5%	87,5%
Kelompok ekspositori (B)	75%	81,25%

Dan juga dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 3,42$ sedangkan t_{tabel} dengan df 30 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,086.

Tabel 25
Perbedaan Aktivitas Siswa antara Metode Role Playing dan Metode eskpositori

Metode	
Role Playing (A)	Ekspositori (B)
Pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa kelihatan lebih senang dan aktif, serta antusias yang tinggi saat memainkan peran masing-masing.	Pada saat belajar mengajar berlangsung, siswa merasa sedikit jenuh karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mereka pun sama halnya dengan membaca dan mendengar tulisan apa yang di jelaskan oleh guru di depan kelas.
Situasi kelas sedikit ribut pada saat sedang belajar karena siswa antusias dan tidak sabar menunggu giliran untuk memainkan peran masing-masing.	Situasi kelas sedikit tenang karena siswa hanya mendengarkan guru di depan kelas.
Siswa lebih berani ke depan untuk menjalankan peran masing-masing, dan bahkan antusiasnya sangat tinggi.	Hanya beberapa siswa yang aktif pada proses belajar mengajar, ketika disuruh ke depan kelas mereka masih malu.
Siswa menjawab soal-soal <i>Posstest</i> dengan jelas dan cepat (hal ini dikarenakan pada saat proses	Siswa menjawab soal-soal <i>Posstest</i> memakan waktu yang cukup lama (hal ini dikarenakan pada saat

pembelajaran siswa aktif dan fokus)	proses pembelajaran siswa kurang aktif dan focus memperhatikan pelajaran.
Hasil nilai <i>Posstest</i> 87,5 %	Hasil nilai <i>Posstest</i> 81,25 %

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu. terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dengan metode ekspositori. Karena dengan menggunakan metode *role playing* siswa lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran, berani ke depan kelas mengerjakan soal saat disuruh guru dan hasil belajarnya memuaskan. Dibuktikan pada analisis uji t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($3,42 > 2,086$), dengan nilai rata-rata hasil *posttest* kelompok V A lebih tinggi dibandingkan kelompok V B, yaitu $82 > 74,3$.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, penyajian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan, hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} = 3,42$ dan nilai $t_{tabel} = 2,086$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dengan metode ekspositori pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V SD Negeri 91 Desa Kemang Manis Bengkulu Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Peranan guru sangat dominan dalam membentuk karakter siswa sehingga dapat menempatkan dirinya sebagai panutan yang dapat memberikan motivasi untuk siswa dalam belajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah.
2. Guru hendaknya menggunakan metode role playing sebagai alternatif guna meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.
3. Perlu dilakukan adanya penelitian dengan menguji keefektifan hasil belajar dengan penerapan metode role playing.

DAFTAR PUSAKA

- Agama, Departemen. 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Hikmah*. Bandung: CV Penerbit diponegoro.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. 2008. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.
- Dimiyati dan Mujiono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Nurhasana, Isnawati Alidha. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No 1 (2016).
- Gagne Robert. 2012. *Prinsip Belajar untuk Pengajaran (Essential of Learning for Instruction)*. Diterjemahkan oleh Abdilah Hanafi dan Abdul Manam. Surabaya: Usaha Nasional.
- Prasetya, Joko Tri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar, untuk Fakultas Tarbiyah komponen MKDK*. Bandung : CV. Pustaka Setia,.
- Rusminingsih, Peni, dkk. *Penerapan Metode Ekspositori Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris*. 878 Kolaborasi Volume: 1 Nomor: 9 Nopember 2015 Hal 877-885.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sams, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman. 2014. *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistik Untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Toeri Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syah Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tyabeb. Alam, Ahmad Nur. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan SD Kelas 5*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2006. *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokus Media.
- Usman User. 2006. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyuni, Yuyun. 2011. *Dasar-Dasar Statistik Deskriptif*. Yogyakarta: Nuha Medika,
- Walid, Ahmad. 2017. *Strategi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI)