

PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR PKn KELAS III SD

Bayu Prasodjo, Tahmid Sabri, Budiman Tampubolon
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak
Email: Asking2810@gmail.com

Abstract

This research purpose is to know the influence of applying role playing method assisted by comics in learning Citizenship Education to the learning result of third grade students of Bawamai Primary School Pontianak. The research method is experimental as Pre-Experimental Design of non equivalent control group design. The population of all students from two classes is 64 people, the sample of this research is IIIB students with 33 people as experimental classes and IIC as a control class with 31 people. The Used Data collection techniques are measurement techniques and data collector tools are written tests of multiple choice. The average post-test results of experimental class is 79.06 and the control post-test average is 71.89. The result of hypothesis test using t-test (T-test) obtained t count = 36,10 whereas for dk ($33 + 31 - 2 = 62$) with significance level $\alpha = 5\%$ obtained t table = 1,676, which means t count > t tabel, , this proves that there is an effect of applying role playing role-playing assisted by comics in learning civic education. Based on result of calculation of effect size (ES) obtained ES = 0.67 which included medium criteria, about $0,67 < 0,8$. Thus it can be said that the application of role playing role playing comic in study of Citizenship Education gives positive influence to student learning result of third class Bawamai Primary School Pontianak.

Keywords: Influence, Role Playing Method, Comics, Citizenship Education, Learning Result.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting sebagai landasan siswa dalam melanjutkan proses belajarnya ke jenjang yang lebih tinggi. Sehingga perlu diberikannya pembinaan pemahaman dasar tentang ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pembelajaran yang diberikan di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja namun juga pada aspek afektif. Untuk itulah diperlukannya mata pelajaran yang membentuk siswa menjadi pribadi yang cerdas secara mental dan sosial. Dengan cara memperkuat kesadaran hidup bersama, menumbuhkan tanggung jawab sosial, serta mengetahui hak dan kewajiban sebagai seorang warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan (Untuk selanjutnya disingkat menjadi PKn) adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar

yang membahas tentang pembentukan warga negara untuk memahami dan mampu melaksanakan peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara dan anggota masyarakat.

Materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan materi yang sifatnya hafalan sehingga guru harus menguasai metode-metode pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi para siswa dan membuat ruang belajar siswa lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran pendidikan kewarganegaraan perlu memperhatikan beberapa pendekatan seperti partisipasi yaitu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, Aktif yaitu guru tidak menjadi satu-satunya sumber informasi, kreatif yaitu guru memotivasi siswa untuk berani menyatakan gagasan atau pendapatnya, serta efektif yaitu berdaya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran

yang tepat dan sesuai akan menghindarkan siswa dari penurunan minat belajar siswa, penurunan rasa ingin tahu siswa dan membuat siswa menjadi tidak tertarik dengan materi yang diajarkan.

Selain harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat, pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar juga harus ditunjang menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media komik dapat mempermudah guru menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa terutama materi bangsa sebagai bangsa Indonesia. Karena komik disertai dengan ilustrasi-ilustrasi yang menggambarkan hubungan materi dengan lingkungan kehidupan siswa mengenai contoh penerapan bangsa sebagai bangsa Indonesia yang harus dimiliki setiap orang.

Namun berdasarkan hasil observasi penulis yang dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus – 8 Agustus 2017 dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, pembelajaran masih terpusat kepada guru yakni menggunakan metode pembelajaran ekspositori dan tanpa menggunakan metode dan media yang menarik siswa. Buku menjadi satu-satunya media belajar bagi siswa. Pembelajaran yang demikian jelas kurang menarik perhatian siswa karena siswa belum mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan-latihan soal yang ada di dalam buku paket. Guru mengetahui mengenai media pembelajaran, misalnya media proyeksi, namun kesulitan dalam mengunduh video pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan kordinator kelas III yaitu Ibu Liza Sapitri, S.Pd pada tanggal 21 Agustus 2017 diperoleh informasi bahwa guru sering mengajar pendidikan kewarganegaraan menerapkan metode ceramah berbantuan media proyeksi. Guru biasanya menampilkan gambar-gambar untuk memberi contoh yang sesuai dengan materi diselingi dengan penjelasan-penjelasan. Pembelajaran tersebut jelas masih terpusat pada guru sebagai sumber informasi. Akibatnya siswa menjadi kurang tertarik terhadap materi pembelajaran dan malas membaca buku pelajaran karena lebih menyukai cerita dan gambar-gambar. Hal

ini yang membuat siswa kehilangan minat belajar. Metode pembelajaran yang cocok untuk memecahkan permasalahan ini adalah metode *role playing* yang berbantuan media komik. Penerapan metode *role playing* yang berbantuan media komik belum pernah diterapkan di SD Bawamai pada materi menampilkan sikap bangga terhadap Indonesia karena guru belum bisa membuat komik sendiri yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Melalui metode *role playing*, siswa mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya secara bersama-sama, peserta didik dapat menyampaikan berbagai pendapatnya, pemikirannya, atau perasaannya. Hal ini membuat peserta didik dapat lebih memahami dan menerima materi. Dalam penelitian ini materi pembelajaran dibuat dalam bentuk komik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Menurut Miftahul Huda (2014:209) berpendapat bahwa, “Metode Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayat siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati”. Pendapat Fogg (dalam Miftahul Huda 208:2014) menyatakan bahwa, “Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*, dimana dalam pembelajaran siswa diikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu kegiatan terjadi di dalam kelas”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* atau bermain peran merupakan metode memainkan sebuah peran kejadian yang benar-benar terjadi atau kejadian tiruan dengan tujuan memecahkan masalah tertentu.

Langkah-langkah *role playing* pendapat Jumanta Handayana (2014:191) yaitu : 1) memilih masalah, 2) pemilihan peran yang sesuai, 3) menyusun tahap-tahap pemeranan, 4) peyiapan pengamat, 5) pemeranan, 6, pengambilan kesimpulan.

Skenario yang hendak diperankan harus diberikan beberapa hari sebelum hari pelaksanaan kegiatan supaya dapat dipelajari.

Skenario yang akan diperankan dalam penelitian ini berbentuk komik. Pada hari pelaksanaan guru membagi kelompok untuk mengamati siswa yang bertugas bermain peran. Setelah siswa yang bertugas menampilkan perannya kelompok yang mengamati diminta untuk memberi penilaian sebelum guru menyimpulkan materi.

Fungsi komik dalam jurnal penelitian oleh Didik Purwanto (2013: 72) berpendapat bahwa “Komik sangat berfungsi dalam penyampaian gagasan, ide dan kebebasan untuk berfikir”. Dalam pembelajaran, gagasan yang disampaikan oleh media komik berupa materi pembelajaran. Pada penelitian ini gagasan yang akan disampaikan berupa materi tentang perilaku bangga sebagai bangsa Indonesia. Fungsi media komik dalam penelitian ini tidak hanya sebagai media penyampaian materi, namun juga berfungsi sebagai media penciptaan analogi dalam menampilkan situasi kehidupan yang sebenarnya. Sehingga siswa menjadi lebih mudah mendapat makna belajarnya tidak hanya dari pemeranan dari teman mereka.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Firman Wahyudi, 2014 tentang “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Kelas IV”. Hasil penelitian yang dilakukan Firman Wahyudi menyebutkan terdapat pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar dihitung menggunakan rumus Effect Size sebesar 1,83 dengan katagori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil post-test di kelas kontrol sebesar 67,40 dan kelas eksperimen sebesar 77,25

Mata pelajaran PKn membutuhkan metode yang dapat mengundang partisipasi peserta didik guna mengembangkan aspek kognitif siswa. PKn tidak cukup hanya disampaikan dengan cara menerapkan suatu metode saja namun perlu juga ditunjang dengan media-media yang sesuai mengingat bahwa kajian dari ilmu PKn itu sendiri adalah nilai dan moral yang sifatnya abstrak.

hal ini yang menjadi dasar untuk melakukan eksperimen yaitu penerapan metode role playing berbantuan media komik di dalam proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di SD Bawamai. Berdasarkan latar belakang yang

telah dipaparkan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III SD Bawamai Pontianak.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian dibutuhkan suatu metode untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijabarkan, serta mencapai tujuan yang diharapkan. Sehubungan dengan hal tersebut maka diperlukan metode yang tepat sehingga diperoleh data yang lebih objektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2015:107) “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Bentuk desain eksperimen penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental design*. Bentuk penelitian ini sendiri menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*.

Menurut Hadari Nawawi (2012: 150), menyatakan bahwa, “Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Bawamai yang berjumlah 101 siswa. Menurut Sugiyono (2015: 118), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel dalam penelitian ini yaitu III B dan III C Sekolah Dasar Bawamai yang berjumlah 62 orang. Penelitian ini menggunakan dua kelas maka sampel penelitian adalah kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Teknik yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas eksperimen pada penelitian ini adalah adalah teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*.

Penggunaan jenis *simple random sampling* ini dilakukan dengan cara pengundian dengan

asumsi bahwa populasi bersifat homogen yang di dasarkan pada ciri-ciri dari populasi relatif sama, yaitu: siswa mendapat materi berdasarkan kurikulum yang sama, siswa yang menjadi objek penelitian duduk pada kelas yang sama dan waktu belajar yang didapat siswa juga sama. Berdasarkan hasil pengundian, kelas III B dan kelas III C terpilih menjadi kelas sempel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran. Menurut Hadari Nawawi (2012: 101) menyatakan, "Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat kebebasan aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan." Pengukuran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemberian skor tes hasil belajar siswa dalam bentuk tes sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan tes setelah diberi perlakuan (*post-test*) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas III Sekolah Dasar Bawamai Pontianak.

Berdasarkan teknik pengumpul data yang digunakan, maka pada penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan adalah tes. Test yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang digunakan untuk melihat keberhasilan kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas III Sekolah Dasar Bawamai Pontianak. Dengan menggunakan soal berbentuk obyektif maka dapat mengukur hasil belajar siswa yang kompleks, serta dapat diskor secara obyektif pula dan hasil skor yang diperoleh akan tetap sama, siapapun yang memeriksa. Untuk prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tiga tahap sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan ,yaitu: (1) melakukan observasi dan wawancara dengan koordinator kelas III SD Bawamai, (2) memilih dua kelas dari tiga kelas dan terpilihlah kelas III B dan III C, (3) Menyiapkan Tes pengetahuan awal yang berisi materi yang sudah diajarkan guru yaitu materi mengenal bangsa Indonesia, (4) melakukan tes pengetahuan awal di kelas IIIB dan kelas III C, (5) memberi skor tes awal dan menilai tes pengetahuan awal, (6) menganalisis hasil tes

pengetahuan awal, (7) jika tes pengetahuan awal kelas sempel menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda, maka dilanjutkan dengan penentuan kelas kontrol dan eksperimen dan terpilihlah kelas III B menjadi kelas eksperimen sedangkan kelas III C menjadi kelas kontrol, (8) melakukan validasi soal pengetahuan akhir oleh seorang ahli, (9) melakukan uji coba soal pengetahuan akhir di sekolah yang memiliki akriditas sama, terpilihlah kelas IV SDS Al-Madani, (10) menganalisis data hasil uji coba untuk mengetahui tingkat reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran instrumen penelitian, (11) menentukan jadwal penelitian dengan pihak sekolah.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media komik dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan metode ekspositori berbantuan media komik sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas. (2) Melaksanakan tes pengetahuan akhir pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir dalam penelitian ini antara lain: (1) Memberikan skor terhadap tes pengetahuan akhir dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. (2) Menghitung rata-rata hasil tes pengetahuan akhir siswa kelas eksperimen dan kontrol. (3) Menghitung standar deviasi dari hasil tes pengetahuan siswa kelas eksperimen dan kontrol. (d) Menguji normalitas data menggunakan Chi Kuadrat. (e) Menguji homogenitas varian menggunakan uji F. (f) Melakukan uji hipotesis menggunakan rumus uji t. (g) Membuat kesimpulan dan menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata *Pre-test* kelas eksperimen dan kontrol

sebesar 55,27 dan 53,84. Hal ini dapat terlihat bahwa rata-rata *Pre-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata *Pre-test* kelas kontrol. Kemudian untuk melihat penyebaran data kedua kelompok dilakukan perhitungan standar deviasi (SD). Hasil perhitungan standar deviasi (SD) *Pre-test* kelas eksperimen sebesar 10,39

lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu sebesar 9,87. Hal ini menunjukkan bahwa data *Pre-test* pada kelas eksperimen lebih tersebar merata jika dibanding dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian di Sekolah Dasar Bawamai Pontianak disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1
Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata (\bar{x})	55,27	79,06	53,84	71,89
Standar Deviasi (SD)	10,39	11,18	9,87	10,70
Uji Normalitas (X^2)	2,218	6,939	1,577	6,451
	Pre-test		Post-test	
Uji Homogenitas (F)	1,11		0,92	
Uji Hipotesis (t)	0,77		3,610	

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kemampuan siswa di kelas eksperimen dan kontrol maka dilakukan analisis data. Hal pertama yang dilakukan yaitu menguji normalitas data *Pre-test* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji normalitas data *Pre-test* kelas eksperimen diperoleh $x_{hitung}^2 = 2,218$ dan dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5 % dan $dk = 3$ diperoleh $x_{tabel}^2 = 7,815$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $2,218 < 7,815$ dapat dikatakan bahwa data *Pre-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol data *Pre-test* diperoleh $x_{hitung}^2 = 1,577$ dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5% dan $dk=3$ diperoleh $x_{tabel}^2 = 7,815$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $1,577 < 7,815$, dapat dikatakan bahwa data *Pre-test* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Karena *Pre-test* pada kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menguji homogenitas. Dari hasil uji homogenitas varians pada data *Pre-test* diperoleh F_{hitung} sebesar 1,11 dan dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan taraf signifikan (α) = 5%, jika dilihat pada tabel maka nilai dengan dk pembilang 32 dan dk penyebut 30 adalah 1,81,

karena $F_{hitung} 1,22 < F_{tabel} 1,81$ dengan demikian dapat dikatakan bahwa data *Pre-test* pada kedua kelas penelitian adalah homogen. Karena kedua data tersebut berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan melakukan uji-t dengan rumus *polled varians*. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan menggunakan uji t (*polled varians*) pada data *Pre-test* kelas eksperimen dan kontrol di dapat $t_{hitung} = 0,77$ pada taraf signifikan (α)= 5% dan $dk=n_1+n_2-2=62$ dengan taraf signifikan (α)= 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,676$ ternyata $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $0,77 < 1,676$ maka H_0 diterima dan dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil *Pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga disimpulkan bahwa kemampuan siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Selanjutnya pada data penelitian *post-test* terlihat bahwa rata-rata *Post-test* kelas eksperimen dan kontrol sebesar 79,06 dan 71,89. Hal ini dapat terlihat dari rata-rata *Post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata *Post-test* kelas kontrol. Jika dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan terdapat perubahan hasil yang meningkat. Kemudian untuk melihat penyebaran data kedua kelompok dilakukan perhitungan standar deviasi (SD). Hasil perhitungan standar deviasi (SD) pada kelas eksperimen sebesar 11,18 lebih

besar dari pada kelas eksperimen 2 yaitu sebesar 10,70. Hal ini menunjukkan bahwa data *Post-test* pada kelas eksperimen lebih tersebar merata jika dibanding dengan kelas kontrol. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol maka dilakukan analisis data. Hal pertama yang dilakukan yaitu menguji normalitas data *Post-test* pada kedua kelas tersebut.

Hasil perhitungan uji normalitas data *Post-test* kelas eksperimen diperoleh $x_{hitung}^2 = 69,39$ dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5 % dan $dk = 3$ diperoleh $x_{tabel}^2 = 7,815$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $69,39 < 7,815$ dapat dikatakan bahwa data *Post-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol data *Post-test* kelas kontrol diperoleh $x_{hitung}^2 = 6,451$ dibandingkan dengan x_{tabel}^2 pada taraf signifikan (α) = 5% dan $dk = 3$ diperoleh $x_{tabel}^2 = 7,815$. Ini menunjukkan bahwa $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ atau $6,452 < 7,815$ dapat dikatakan bahwa data *Post-test* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Karena *Post-test* pada kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menguji homogenitas.

Dari hasil uji homogenitas data *Post-test* diperoleh $F_{hitung} = 0,92$ dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan taraf signifikan (α) = 5%, jika dilihat pada tabel maka nilai dengan dk pembilang 30 dan dk penyebut 32 adalah 1,82, karena $F_{hitung} (1,19) < F_{tabel} (1,82)$ dengan demikian dapat dikatakan bahwa data *Post-test* pada kedua kelas penelitian adalah homogen. Karena kedua data berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan melakukan uji-t dengan rumus *polled varians*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan menggunakan uji t (*polled varian*) pada data *Post-test* kelas eksperimen dan kontrol di dapat $t_{hitung} = 3,610$ pada taraf signifikan (α) = 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 62$ dengan taraf signifikan (α) = 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,667$ ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,610 > 1,667$ maka H_a diterima dan dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil *Post-test* pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik Sekolah Dasar Bawamai Pontianak. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 18 April sampai 10 Mei 2018 yang menggunakan dua kelas yaitu: kelas III B dan III C Sekolah Dasar Bawamai Pontianak. Penelitian dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol sebanyak 6 kali perlakuan. Dengan tiga kali perlakuan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran yang dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik dengan pembelajaran yang menerapkan metode ekspositori berbantuan komik terhadap hasil belajar siswa.

Kemampuan awal siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi bangsa sebagai bangsa Indonesia relatif sama bahkan setelah dianalisis hasilnya tidak ada perbedaan yang signifikan, rata-rata siswa di kelas eksperimen yaitu 55,27 dan di kelas kontrol yaitu 53,85. Dari perolehan nilai tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak jauh berbeda. Untuk itu diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik sedangkan di kelas kontrol menerapkan metode ekspositori berbantuan komik.

Dari data-data yang telah diperoleh berdasarkan *post-test* dapat dilihat bahwa skor hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik lebih tinggi yaitu 79,06 dibandingkan dengan kelas yang menerapkan metode ekspositori berbantuan komik yaitu 71,89. Keberhasilan tersebut terjadi karena pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang diajarkan dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik mengarahkan siswa Metode *role playing* membuat siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Pembentukan makna pembelajaran dibentuk melalui proses membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan,

sikap dan perilaku. Titik tekanan metode ini terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari.

Sedangkan di kelas yang menerapkan metode ekspositori berbantuan komik masih banyak yang belum mencapai ketuntasan, namun secara keseluruhan mengalami peningkatan. Menurut peneliti, walaupun metode ekspositori berbantuan komik mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan media komiknya, tetapi pada penelitian ini metode tersebut kurang sesuai dengan materi bangga terhadap bangsa Indonesia. Karena pada metode ekspositori berbantuan komik, setelah membaca komik peneliti menjelaskan makna dan materi yang terdapat didalam komik. Siswa tidak diberi kesempatan untuk berpartisipasi langsung melakukan contoh sikap bangga sebagai bangsa Indonesia. Seperti yang diketahui proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar tidak hanya menuntut sebuah hafalan, namun peserta didik juga harus dapat berperan aktif dalam lingkungan sekitar dan melaksanakan tanggung jawab sebagai warga negara dan sebagai anggota masyarakat, yang berkepedulian sosial untuk kepentingan masyarakat banyak (Sabri, T: 2017)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Bawamai Pontianak dan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, maka yang menjadi kesimpulan umum adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menerapkan metode *role playing*

berbantuan media komik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Kota.

Simpulan masalah umum tersebut dapat ditarik dari simpulan sub masalah sebagai berikut. (1) Rata-rata hasil belajar pendidikan kewarganegaraan dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik di kelas III Sekolah Dasar Bawamai Pontianak adalah 79,06 (2) terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang menerapkan metode *role playing* berbantuan media komik dan menerapkan metode ekspositori berbantuan media komik. (3) besar pengaruh penerapan metode *role playing* berbantuan media komik terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas III SD Bawamai Pontianak adalah sebesar 0,67 (kategori sedang) .

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian penerapan metode *role playing* sebaiknya lebih dirancang dengan sebenar-benarnya, hal ini untuk menghindari kesan bermain-main dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media komik dalam proses pembelajaran bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil dan proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Didik Purwanto.(2013). **Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Smp KelasVII.**(Online). Retrived Januari 3,2018
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/1367>
- Hadari Nawawi. 2012. **Metode Penelitian Bidang Sosial.** Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Jumanta handayana. (2014). **Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif**

- dan berkarakter.** Bogor. Ghalia indonesia
- Miftahul Huda.(2014). **Model-Model Pengejaraan dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Pragmadigmatis.** Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Sabri,T. (2017). **Value Based Thematics Learning.** *JETL (Journal Of Education Teaching and Learning)*. 2(2),192-196
- Sugiyono. 2015. **Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).** Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. **Statistik untuk Penelitian** Bandung: Alfabeta