

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN LAKON WAYANG KULIT TERHADAP WAWASAN NILAI KARAKTER SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS V SD

Pt. Anik Astari¹, I Wyn. Sudiana², Ni Wyn. Rati³

^{1,2,3}Jurusan PGSD, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email: astashinobi@gmail.com¹, wayansudiana48@yahoo.co.id²,
niwayan_rati@yahoo.com³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan yang signifikan wawasan nilai karakter kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Sangsit Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 1 Sangsit. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas V^a yang berjumlah 41 orang dan siswa kelas V^b yang berjumlah 40 orang. Data wawasan nilai karakter dikumpulkan dengan menggunakan tes objektif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini yaitu: (1) Wawasan nilai karakter siswa kelompok eksperimen tergolong sangat tinggi dengan rata-rata 34,78. (2) Wawasan nilai karakter siswa kelompok kontrol tergolong tinggi dengan rata-rata 28,93. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan wawasan nilai karakter kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Sangsit Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit berpengaruh positif terhadap wawasan nilai karakter siswa.

Kata-kata kunci: bermain peran, wayang, nilai karakter

Abstract

The purpose of this research was to described a significant differences of students character value which learned by role playing with wayang kulit act theaching method and students group which learned by conventional theaching method in PKn subject at the second semester fifth grade of SD Negeri 1 Sangsit in the academic year of 2012/2013. The type of this research was a quasi experiment. The population was all of fifth grade students in SD Negeri 1 Sangsit. The samples were 41 students in V^a class and 40 students in V^b class. The data character value was collected by using objective test. The data gained was analyzed by using descriptive and inferential statistic analysis technique (t-test). The results of this research that: (1) The students character value experiment group is in very high category with scored 34.78 in average. (2) the students character value conventional group is in high category with scored 28.93 in average. (3) There is a significant differences of students character value which learned by role playing with wayang kulit act theaching method and students group which learned by conventional theaching method in PKn subject at the second semester fifth grade of SD Negeri 1 Sangsit in the academic year of 2012/2013. That's is mean role playing with wayang kulit act theaching method give positive effect to students character value.

Keywords: role playing, wayang, character value

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang membantu menumbuhkan, mengembangkan, mendewasakan, menata, dan mengarahkan seseorang (Khan, 2010). Pendidikan di Indonesia dijalankan sesuai dengan sistem pendidikan nasional. "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia, Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman" (UU RI No. 20 tahun 2003).

Pendidikan nasional memiliki fungsi yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa 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 (Permendiknas, 2006).

Tujuan pendidikan nasional di atas merupakan gambaran manusia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, perlu mendapat dukungan dari semua lapisan masyarakat. Pada permasalahan ini, guru sebagai pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional tersebut.

Guru sebagai sosok yang digugu dan ditiru sudah seharusnya menjadi panutan peserta didiknya. Guru dalam kamus besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya atau profesinya) mengajar. Namun, tuntutan pada masa ini guru diharapkan tidak hanya mengajar, tetapi juga dapat merancang kegiatan pembelajaran. Pembelajaran diartikan bahwa siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak hanya bersumber dari guru sebagai pengajar, tetapi juga melalui sumber belajar.

Dalam proses pembelajaran siswa juga diharapkan dapat membentuk nilai-

nilai karakter. Coles (2000), berpendapat bahwa anak sekolah dasar sedang mencari arah moral. Arah moral yang dimaksud yaitu menuju pada pembentukan karakter anak, sehingga guru memiliki tanggung jawab berkaitan dengan pembentukan karakter siswa.

Pengembangan karakter dalam proses pembelajaran, sangat dipengaruhi oleh guru. Guru sebagai panutan dalam pandangan siswa, harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran. Adapun nilai-nilai karakter yang diharapkan dimiliki oleh siswa yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab (Kemendiknas, 2011).

Upaya-upaya pengembangan nilai karakter terus dilakukan pemerintah guna membentuk generasi muda yang berkarakter baik. Seperti halnya, menjadikan mata pelajaran budi pekerti sebagai landasan perilaku di setiap jenjang sekolah, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pada jenjang SMP dan SMA, mata pelajaran budi pekerti berdiri sendiri. Pada jenjang SD selain pengajaran budi pekerti, juga diharapkan adanya penanaman nilai-nilai karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran yang ada di SD.

Pentingnya penanaman karakter dilatarbelakangi oleh kondisi Bangsa Indonesia saat ini yang menurut Atmadja (2011b) telah mengalami krisis moralitas yang berlanjut pada adanya demoralisasi dan kegagalan sistem pendidikan yang ada dalam mewujudkan manusia Indonesia yang berkarakter ideal sesuai ideologi Pancasila dan UUD 1945. Dari paparan tersebut, wawasan nilai karakter hendaknya ditanamkan sejak dini khususnya pada siswa sekolah dasar.

Namun, pada kenyataannya nampak bahwa belum optimalnya penanaman wawasan nilai karakter yang diharapkan dapat dimiliki setiap siswa tersebut. Fenomena tersebut salah satunya

disebabkan karena guru sebagai panutan siswa kurang mampu memberikan bimbingan dan bahkan pada proses pembelajaran guru hanya menekankan pada aspek kognitif saja. Alasan ini diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Sangsit.

Melalui observasi yang dilakukan, didapat bahwa masih ada siswa yang kurang tertib dalam berbusana serta terbentuknya kelompok-kelompok kecil yang mendominasi dalam pergaulan. Pada proses pembelajaran di kelas guru juga cenderung lebih mementingkan aspek kognitif. Guru kurang kreatif menggunakan model pembelajaran yang ada, untuk menanamkan wawasan nilai karakter sehingga pembelajaran cenderung monoton menekankan pada aspek kognitif saja. Guru juga jarang menjadikan permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa sebagai bahan untuk menanamkan wawasan nilai karakter. Selain itu, dalam penanaman wawasan nilai karakter guru cenderung serius, sehingga siswa menjadi tegang dan kesulitan menerima makna yang disampaikan guru.

Selain observasi, juga dilakukan pencarian data melalui catatan dokumen, dan memperoleh beberapa informasi yaitu: (1) jumlah siswa kelas V di SD Negeri 1 Sangsit adalah 81 orang, yang terdiri dari dua kelas yaitu V^a dan V^b, (2) kelas V^a berjumlah 41 terdiri dari 18 orang laki-laki dan 23 orang perempuan, sedangkan kelas V^b terdiri dari 18 orang laki-laki dan 22 orang perempuan (3) kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran PKn di SD Negeri 1 Sangsit adalah 66. Selanjutnya dilakukan wawancara pada tanggal 3 Desember 2012. Melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran PKn, diperoleh bahwa dalam penentuan rangking aspek yang paling menentukan adalah aspek kognitif dan terkait nilai karakter guru tidak melakukan penilaian secara langsung merujuk pada salah satu nilai, tetapi hanya mengamati tingkah laku saja tanpa melakukan penilaian.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, nilai karakter yang ada dalam diri siswa semakin dipertanyakan. Ruminiati (2007), menyatakan bahwa “guru PKn,

khususnya guru SD/MI sebagai pemula pembentukan karakter anak mempunyai peluang yang cukup besar dalam membentuk sikap siswa”. Paparan secara teoretis, dituangkan Ruminiati dalam jurnal sekolah dasar tahun 2007. Pada permasalahan ini, rasanya kurang efektif apabila diselesaikan secara teori saja, dengan demikian perlu diadakannya penelitian lebih lanjut terkait dengan penanaman wawasan nilai karakter pada siswa sekolah dasar dengan menggunakan model yang lebih efektif agar siswa memiliki nilai karakter lebih baik.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan adalah model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit. Joyce & Weil (dalam Santyasa, 2007) mendefinisikan model pembelajaran sebagai “kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran”. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selanjutnya bermain peran berarti “memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis” (Roestiyah, 1991). Jadi, dapat diartikan bahwa model pembelajaran bermain peran merupakan suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau mendemonstrasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

Ruminiati (2008), menyatakan bahwa model pembelajaran bermain peran memiliki manfaat yaitu: (1) sebagai sarana untuk menggali perasaan siswa, (2) untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalahnya, (3) untuk mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan persepsinya, (4) untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari, (5) untuk bekal terjun ke masyarakat di masa mendatang sehingga siswa dapat membawa diri menempatkan diri, menjaga dirinya sehingga sudah tidak asing lagi apabila dalam kehidupan bermasyarakat terjadi banyak siswa yang berbeda-beda.

Berdasarkan kelebihan model pembelajaran bermain peran tersebut, diyakini model pembelajaran bermain peran cocok diterapkan guna menanamkan wawasan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Berkaitan dengan hal tersebut, lakon wayang kulit merupakan pelengkap model pembelajaran bermain peran agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Khususnya di Bali, penanaman nilai-nilai karakter biasanya terselip dalam pementasan karya-karya seni, salah satunya dalam pertunjukan wayang kulit. Dalam pembelajaran, siswa diajak untuk berkreasi dan mengekspresikan diri dalam bermain peran lakon wayang kulit untuk menanamkan wawasan nilai karakter yaitu pada mata pelajaran PKn. Sejalan dengan itu, Ruminiati (2008) menyatakan hal sebagai berikut.

Mata pelajaran PKn sangat cocok dijadikan dasar penanaman nilai karakter karena sejalan dengan tujuan mata pelajaran PKn yaitu untuk membentuk warga negara yang baik, sehingga, mata pelajaran PKn dapat dipergunakan untuk menanamkan pendidikan nilai, moral, dan norma secara terus menerus, sehingga warga negara yang baik dapat terwujud.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit diduga berpengaruh terhadap wawasan nilai karakter siswa. Namun, seberapa jauh pengaruh model pembelajaran tersebut belum dapat diungkapkan. Untuk itu, dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Lakon Wayang Kulit terhadap Wawasan Nilai Karakter Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 1 Sangsit Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013".

Penelitian ini didukung beberapa teori, yaitu wawasan nilai karakter, karakteristik mata pelajaran PKn, model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit, dan model pembelajaran konvensional. Penjelasan lebih lanjut mengenai landasan teori tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Wawasan nilai karakter merupakan suatu cara pandang siswa terhadap 18 nilai karakter yang ada. 18 nilai karakter yang dimaksud menurut Zubaedi (dalam

Atmadja, 2011a) yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab.

Penanaman 18 nilai karakter efektif di selipkan dalam pembelajaran PKn. Menurut Ruminiati (2007), "mata pelajaran PKn mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan dan juga pada prinsipnya PKn lebih menekankan pada pembentukan aspek moral (afektif) tanpa meninggalkan aspek yang lain". Jadi, pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pengetahuan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Untuk mengetahui wawasan nilai karakter siswa yang sejalan dengan misi mata pelajaran PKn tersebut tentunya perlu didukung dengan memberi perlakuan pada proses pembelajaran. Perlakuan yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit pada kelompok eksperimen dan penerapan model pembelajaran konvensional.

Zubaedi (2011) menyatakan "model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas". Model pembelajaran bermain peran yang dipelopori oleh Shaftel (dalam Hamzah, 2009) diasumsikan dapat menciptakan suasana yang mengarah pada permasalahan kehidupan nyata, kemudian bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya, serta menjadikan proses psikologis yang melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan. Selanjutnya Ruminiati (2008), menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu masalah, agar siswa dapat memecahkan masalah sosial. Berdasarkan beberapa

definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran adalah suatu cara atau langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berperan sesuai dengan permasalahan atau cerita yang diangkat.

Terdapat sembilan langkah pada model pembelajaran bermain peran yaitu: 1) pemanasan (*warning up*), 2) memilih pemain (partisipan), 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan (Hamzah, 2009).

Pada penerapannya bermain peran dipadukan dengan lakon wayang kulit. Lakon wayang kulit yang digunakan adalah lakon wayang kulit versi Bali. Lakon-lakon dalam cerita wayang kulit diambil dari cerita Ramayana dan Mahabarata.

Selanjutnya model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang biasa diterapkan sehari-hari (Santayasa, 2005). Pembelajaran konvensional memiliki sintaks yaitu pemberian informasi oleh guru, tanya jawab, pemberian tugas oleh guru, dan pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan dimengerti oleh siswa. (Raka Rasana, 2009).

Berdasarkan pemaparan di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu: apakah terdapat perbedaan yang signifikan wawasan nilai karakter siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Sangsit Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013?

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perbedaan yang signifikan wawasan nilai karakter siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Sangsit Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan "*Non equivalent Post-test Only Control Group Design*". Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sangsit berjumlah 81 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu Kelas V^a yang berjumlah 41 orang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 23 orang perempuan, dan kelas V^b yang berjumlah 40 orang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 22 orang perempuan. Kedua kelompok diuji kesetaraan untuk mengetahui bahwa kemampuan kedua sampel relatif sama. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = 0,04$, sedangkan $t_{tabel} = 1,99$. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$) sehingga sampel setara.

Setelah sampel dinyatakan setara, dilakukan pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik undian. Dari undian tersebut diperoleh kelas V^a sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan kelas V^b sebagai kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Variabel dari penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit. Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah wawasan nilai karakter.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah wawasan nilai karakter siswa pada mata pelajaran PKn. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tipe pilihan ganda. Tes diberikan pada akhir pertemuan yang bertujuan untuk mengukur wawasan nilai karakter siswa.

Setelah instrumen tersusun dilakukan uji coba untuk mendapatkan gambaran secara empirik tentang kelayakan instrumen agar dapat dipergunakan sebagai instrumen penelitian. Uji coba instrumen yang dilakukan adalah uji validitas teoretik oleh dua pakar. Selanjutnya uji validitas empirik dianalisis

dengan uji: validitas tes, reliabilitas tes, taraf kesukaran tes, dan daya beda tes.

Selanjutnya, pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit pada kelompok eksperimen, dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan tes akhir. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, dengan mencari mean, median, dan modus dari data sampel.

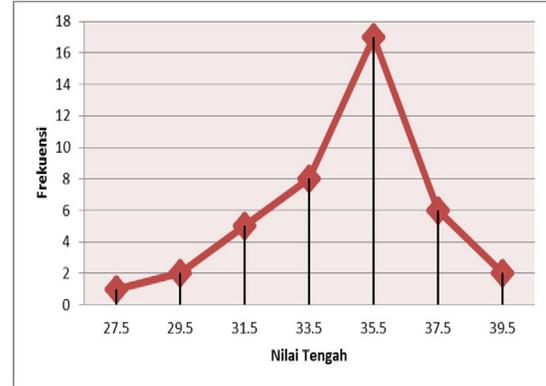
Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas data wawasan nilai karakter siswa digunakan analisis *Chi-Square*. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas sebaran data. Uji homogenitas untuk kedua kelompok digunakan uji F. Setelah uji prasyarat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu menggunakan analisis uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data wawasan nilai karakter pada kelompok eksperimen diperoleh setelah perlakuan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit. Dari pelaksanaan tes terhadap 41 siswa kelompok eksperimen diperoleh bahwa skor tertinggi adalah 40 dan skor terendah adalah 28. Dari skor yang diperoleh dapat dideskripsikan yaitu: *mean* (M) = 34,78, *median* (Md) = 35,03 *modus* (Mo) = 35,40, varians (s^2) = 7,03, dan standar deviasi (s) = 2,65.

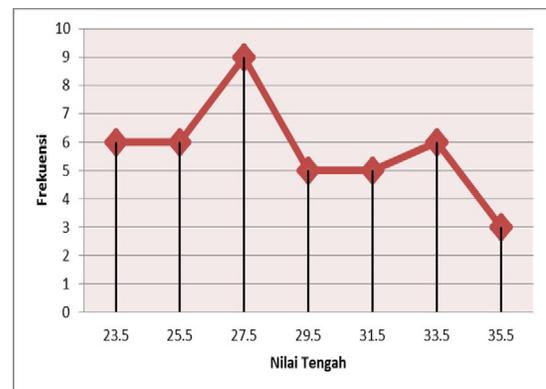
Data hasil tes kelompok eksperimen, dapat disajikan ke dalam bentuk kurva poligon seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Poligon Data Hasil Tes Kelompok Eksperimen

Berdasarkan poligon di atas, diketahui modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Md > M$) yaitu $35,40 > 35,03 > 34,78$. Dengan demikian, kurva di atas adalah kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi. Skor rata-rata kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya pada kelompok kontrol, dari 40 butir soal wawasan nilai karakter, ditemukan skor tertinggi adalah 36 dan skor terendah adalah 23. Berdasarkan data tersebut, dapat dideskripsikan yaitu: *mean* (M) = 28,93, *median* (Md) = 28,28, *modus* (Mo) = 27,36, varians (s^2) = 15,46, dan standar deviasi (s) = 3,93. Data hasil tes kelompok kontrol, dapat disajikan ke dalam bentuk kurva poligon seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Poligon Data Hasil Tes Kelompok Kontrol

Berdasarkan poligon di atas, diketahui modus lebih kecil dari median dan median lebih kecil dari mean ($M_o < M_d < M$) yaitu $27,36 < 28,28 < 28,93$. Dengan demikian, kurva di atas adalah kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.

Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan uji-t. Namun, sebelumnya perlu diuji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus chi-kuadrat, diperoleh bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan Uji homogenitas terhadap varians antar kelompok eksperimen dan kontrol. Uji yang digunakan adalah uji-F. berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh bahwa varians data hasil tes kelompok eksperimen dan kontrol adalah tidak homogen.

Setelah diperoleh hasil dari uji prasyarat analisis data, dilanjutkan dengan analisis uji-t dengan rumus *separated varians*. Rangkuman hasil perhitungan uji-t antara kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji-t

Data	Kelompok	N	\bar{X}	s^2	t_{hit}	$t_{tab} (t.s. 5\%)$
Wawasan nilai karakter	Eksperimen	41	34,78	7,03	7,84	2,021
	Kontrol	40	28,93	15,46		

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t di atas, diperoleh t_{hit} sebesar 7,84. Sedangkan, t_{tab} adalah 2,021. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan wawasan nilai karakter kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Sangsit Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit memperoleh skor wawasan nilai karakter yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor wawasan nilai karakter siswa. Rata-rata skor wawasan nilai karakter siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit adalah 34,78 yang berada pada katagori sangat tinggi dan rata-rata skor wawasan nilai

karakter siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional adalah 28,93 yang berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t, diketahui $t_{hit} = 7,84$ dan $t_{tab} = 2,021$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan wawasan nilai karakter antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Selain itu, persentase wawasan nilai karater pada kelompok eksperimen juga lebih besar dibandingkan persentase wawasan nilai karater pada kelompok kontrol. Dari masing-masing persentase tersebut, ditemukan wawasan nilai karakter yang menonjol pada kelompok eksperimen yaitu cinta damai dan gemar membaca, sedangkan pada kelompok kontrol wawasan nilai karakter yang menonjol adalah peduli lingkungan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, adanya perbedaan yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit berpengaruh terhadap wawasan nilai karakter siswa. Besarnya pengaruh antara model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan model pembelajaran konvensional dapat dilihat dari analisis deskriptif. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit berpengaruh positif terhadap wawasan nilai karakter siswa kelas V SD Negeri 1 Sangsit dibandingkan dengan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Temuan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit berpengaruh positif terhadap wawasan nilai karakter siswa dengan kecenderungan sebagian besar skor siswa tinggi disebabkan oleh beberapa faktor.

Faktor pertama, yaitu beranjak dari model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit. Model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit merupakan suatu cara atau langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berperan sesuai dengan permasalahan atau cerita yang diangkat dengan mengangkat lakon-lakon wayang kulit dalam cerita. Bermain peran menurut Hamzah (2009) memiliki sembilan langkah yang hendak dilalui dalam proses pembelajaran yaitu: 1) pemanasan, 2) memilih pemain, 3) menyiapkan pengamat, 4) menata panggung, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Dari Sembilan langkah tersebut guru diharapkan tidak hanya dapat menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga dapat menyelipkan penanaman wawasan nilai karakter dengan cara yang menyenangkan. Selanjutnya penambahan lakon wayang kulit pada model pembelajaran bermain peran, menjadikan

model pembelajaran bermain peran lebih menarik dan lengkap. Hal tersebut merujuk pada lakon wayang kulit yang digunakan dalam bermain peran, memiliki karakter tersendiri yang dapat diperankan oleh siswa, sehingga secara tidak langsung lakon wayang kulit yang memiliki karakter tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan wawasan nilai karakter. Karakter yang menonjol pada kelompok eksperimen yaitu cinta damai, yang dalam lakon wayang kulit karakter cinta damai dimiliki oleh Rama pada cerita Ramayana.

Faktor kedua, yaitu dari aktifitas siswa. Melalui bermain peran lakon wayang kulit, siswa menjadi lebih bersemangat serta antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga penyampaian nilai-nilai karakter dalam cerita yang disesuaikan dengan materi ajar dapat diterima dengan hati senang dan tidak merasa tegang. Pembelajaran dengan bermain peran lakon wayang kulit juga dapat memandu pikiran siswa tentang pentingnya memiliki wawasan nilai karakter karena dalam pembelajaran siswa yang sebagai pengamat menyaksikan langsung dan siswa yang berperan dapat mengalami sendiri lakon-lakon wayang kulit dengan karakternya masing-masing. Hal tersebut dapat memudahkan siswa untuk memahami nilai-nilai karakter.

Berbeda halnya dalam pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yang membuat siswa lebih banyak mendengar ceramah, sehingga siswa cenderung pasif. Dalam pembelajaran ini, guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Penanaman wawasan nilai karakter dilakukan dengan ceramah yang cenderung membuat siswa tegang dan sulit memahami makna dari nilai karakter itu.

Perbedaan cara pembelajaran dengan model bermain peran lakon wayang kulit dan model pembelajaran konvensional tentunya akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap wawasan nilai karakter siswa. Pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit memberikan pengalaman langsung kepada siswa terhadap wawasan nilai karakter serta pembelajaran yang dirancang lebih menyenangkan. Dengan demikian, wawasan nilai karakter siswa

yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Simantupang (2011) pembelajaran bermain peran menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selanjutnya Setyowati (2012), menemukan bahwa ada peningkatan kecerdasan interpersonal anak Kelompok B TK Pertiwi Bangkal I Werdi Klaten dengan menerapkan pembelajaran bermain peran, yakni sebelum tindakan 43,7%, siklus I mencapai 61,8%, siklus II mencapai 81,9%. Oleh karena itu, hasil penelitian ini berhasil memperkuat penelitian-penelitian terkait model pembelajaran bermain peran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan wawasan nilai karakter antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Sangsit Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013, yang diperoleh dari hasil perhitungan uji-t, dengan t_{hit} sebesar 7,84. Sedangkan, t_{tab} dengan db adalah 2,021. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit berpengaruh positif terhadap wawasan nilai karakter siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. Disarankan kepada guru-guru di sekolah dasar agar tidak hanya mementingkan aspek kognitif, tetapi

juga dapat lebih berinovasi dalam pembelajaran guna penanaman wawasan nilai karakter siswa. Cara yang dapat dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya dengan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit yang didukung media yang relevan untuk dapat meningkatkan wawasan nilai karakter siswa. Disarankan kepada kepala sekolah yang mengalami permasalahan mengenai wawasan nilai karakter siswa di sekolah yang dipimpinnya, untuk mengambil suatu kebijakan serta menghimbau guru-guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit. Disarankan kepada peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran bermain peran lakon wayang kulit dalam bidang ilmu PKn maupun bidang ilmu lainnya, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian selanjutnya serta peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek lain yang akan diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

Atmadja, Nengah Bawa. 2011a. "Local Genius dan Kearifan Lokal sebagai Modal Budaya dalam Pendidikan Karakter". *Makalah* disajikan dalam Seminar Nasional. Senat Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja 26 November 2011.

-----, 2011b. "Pancasilaisasi: Pembentukan Karakter Bangsa melalui Pendidikan". *Makalah* disajikan dalam Wokshop dan Sosialisasi Penyusunan Standar Operasional Prosedur Karakter Mahasiswa Undiksha. Singaraja 9 Desember 2011.

Coles, Robert. 2000. *Menumbuhkan Kecerdasan Moral Pada Anak*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Hamzah. 2009. *Model-model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter (Berdasarkan Pengalaman di Satuan Pendidikan Rintisan)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Khan, Yahya. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Rasana, I Dewa Putu Raka. 2009. *Model-model Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Roestiyah. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ruminiati. 2007. "Penggunaan Strategi Metode, dan Media Pembelajaran Pkn SD Berbasis Belajar Aktif melalui Kegiatan Bermain Peran". *Jurnal Sekolah Dasar*, Volume 16, Nomor 1 (hlm 35-45).
- , 2008. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Santayasa, I Wayan, 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- , 2007. "Model-Model Pembelajaran Inovatif". *Makalah* disajikan dalam Pelatihan tentang Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-Guru SMP dan SMA di Nusa Penida. Nusa Penida 29 Juni s.d 1 Juli 2007.
- Setyowati, Endang. 2012. "Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui Bermain Peran pada Kelompok B TK Pertiwi Brangkal I Wedi Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012". *Tugas Akhir* (tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia pada <http://etd.eprints.ums.ac.id/17931/> (diakses tanggal 18 Mei 2012).
- Simatupang, Syawal. 2011. *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kompetensi Sosial Kognitif Siswa*. *Pekbis Jurnal*, Volume 3, No,2. Bandung: STKIP Aisyiyah.
- Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter (Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.