

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL TRI KAYA PARISUDHA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SD

Ni Nym. Sri Arsani¹, I Nym. Murda², I Nym. Wirya³

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

e-mail: rix.sanny@yahoo.co.id¹, murdanyoman@yahoo.co.id²,
wiryanyoman@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa yang dibelajarkan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha pada kelas eksperimen dengan siswa yang dibelajarkan metode pembelajaran diskusi pada kelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian *non equivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng yang berjumlah 185 orang. Sampel diambil dengan cara *Cluster Sampling* sehingga diperoleh dua kelas yaitu SD 2 Kampung Baru dan SD 7 Kampung Baru dengan jumlah siswa 60. Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes objektif pilihan ganda dan lembar observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha dengan kelompok siswa yang dibelajarkan metode pembelajaran diskusi. Hal ini ditunjukkan oleh $t_{hitung} 3,415 > t_{tabel} 2,000$ dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha yaitu 17,87 yang berada pada kategori sangat tinggi dan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran diskusi yaitu 15,42 yang berada pada kategori tinggi.

Kata kunci: Bermain peran, Tri Kaya Parisudha, Hasil belajar

Abstract

This study aimed to determine the learning outcome differences in Citizenship Education between students who were taught by using role-play learning method which was oriented in Tri Kaya Parisudha as the experimental group and students who were taught by using discussion learning method as the control group. This was a quasi-experimental study and the *non equivalent post- test only control group* was used as the design. The population of this study was all students in fifth grade of Cluster VI elementary school Kampung Baru Buleleng, amounting to 185 people. Two classes were obtained as the samples by using cluster sampling technique. They were 5th grade students from SD No. 2 Kampung Baeru and SD No. 7 Kampung Baru, the total number of the samples were 60 students. The learning outcome data was obtained by using multiple choice test and observation sheet. The data were analyzed by using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical t-test. From the conducted research, it is found that there is a significant influence on the Citizenship Education learning outcomes between students who are taught using role-play learning method which is oriented in Tri Kaya Parisudha and students who are taught using discussion learning method. The analysis result shows that $t_{value} 3,415 > t_{table} 2,000$ and supported by differences in mean scores obtained by the samples. Students who are taught

using role-play learning method which is oriented in Tri Kaya Parisudha obtained 17,87 in the very high category and students who are taught using discussion learning method obtained 15,42 in the high category.

Keywords: role-play, Tri Kaya Parisudha, learning outcome

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai dengan perkembangan zaman dan cara berpikir manusia. Suatu bangsa tidak akan bisa berkembang dengan baik selama belum memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Degeng (2001:11) menyatakan "SDM yang berkualitas adalah manusia yang kompetitif, cerdas, dan siap menghadapi perubahan". SDM yang siap menghadapi perubahan artinya SDM yang siap bersaing di era globalisasi. Untuk meningkatkan kualitas SDM perlu ditunjang dengan sistem pendidikan yang baik karena pendidikan merupakan salah satu wahana dan investasi yang sangat berharga dalam usaha meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Mulyasa, 2007) menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu mata pelajaran yang menunjang demi tercapainya tujuan pendidikan nasional tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Ruminiati (2006:25) adalah "Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk dan membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mau, tahu dan mampu untuk berbuat baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui dan menyadari serta

melaksanakan hak dan kewajibannya. Tujuan tersebut akan lebih mudah tercapai apabila sejak dini siswa sudah memiliki nilai moral dan norma yang baik".

Hal ini berarti tujuan Pendidikan Kewarganegaraan akan lebih mudah tercapai jika sejak dini anak sudah mendapatkan pendidikan nilai moral dan norma yang baik melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Dengan tercapainya tujuan Pendidikan Kewarganegaraan maka akan menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional yang nantinya akan bermuara pada peningkatan Sumber Daya Manusia. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa adalah dengan melihat hasil belajar yang diperoleh siswa.

Bloom (dalam Sudjana, 2004) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh tersebut mencakup tiga ranah, yaitu (1) ranah kognitif yang berkenaan dengan kemampuan intelektual, (2) ranah afektif yang berkenaan dengan sikap dan nilai, dan (3) ranah psikomotor yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga ranah tersebut harus diperhatikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena Pendidikan Kewarganegaraan sangat menekankan pada aspek afektif tanpa meninggalkan aspek yang lain. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yaitu hasil belajar yang diperoleh melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan baik berupa skor maupun perubahan tingkah laku yang merupakan salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan yang diperoleh siswa tersebut. Namun, pembelajaran yang dilaksanakan saat ini masih banyak yang menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab dan metode diskusi yang dilakukan terus

menerus sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru-guru di SD yang terdapat di Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng pada tanggal 10 Desember 2012. Sekolah dasar yang terdapat di Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng adalah SD No. 1 Kampung Baru, SD No. 2 Kampung Baru, SD No. 3 Kampung Baru, SD No. 4 Kampung Baru, SD No. 5 Kampung Baru dan SD No. 7 Kampung Baru. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Tidak dipungkiri bahwa dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar tidak bisa terlepas dari metode ceramah dan tanya jawab karena siswa sekolah dasar masih memerlukan penjelasan guru agar lebih mudah untuk memahami materi. Namun, untuk penggunaan metode diskusi setidaknya dapat diganti dengan menggunakan metode yang lain.

Metode pembelajaran diskusi sering digunakan karena guru merasa menguasai metode tersebut dan sudah terbiasa menggunakan metode tersebut. Dalam metode pembelajaran diskusi ini biasanya pembelajaran akan diawali dengan penjelasan singkat oleh guru, pembagian kelompok, guru memberikan masalah yang harus didiskusikan siswa, kemudian siswa melakukan diskusi dan perwakilan masing-masing kelompok akan menyampaikan hasil diskusi. Pembelajaran dengan metode diskusi dilakukan secara terus menerus akan berdampak kurang baik bagi siswa. Hal ini diperkuat dari hasil observasi diketahui bahwa ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa terlihat kurang antusias dan bosan. Beberapa siswa terlihat memanfaatkan waktu berdiskusi untuk mengobrol dan tidak semua siswa mau mengeluarkan pendapatnya saat berdiskusi. Selain itu, masih ada siswa yang sering mengatakan kata-kata yang tidak sopan dengan teman sebayanya, mengejek dengan sebutan nama orang tua temannya, menunjukkan sesuatu kepada guru dengan menggunakan tangan kiri, melakukan hal-

hal yang mengganggu siswa lain, bahkan ada beberapa siswa yang terlibat dalam perkelahian.

Pemerintah sudah berupaya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan seperti di atas dengan cara melakukan pembaharuan kurikulum, misalnya dari KBK menjadi KTSP. Selain pembaharuan kurikulum, juga dilakukan pengenalan berbagai model dan metode pembelajaran oleh para pakar pendidikan. Sehingga guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran yang telah diperkenalkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga akan membuat hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik. Oleh karena itu, perlu dirancang sebuah pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sehingga siswa tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual tetapi juga memiliki sikap dan perilaku yang baik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran bermain peran. Dengan metode bermain peran siswa dapat memerankan nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Kewarganegaraan sehingga siswa dapat meresapi dan merasakan nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya karena siswa memerankan sendiri suatu peran tertentu sesuai dengan materi yang diajarkan dan siswa lebih mampu memahami materi pelajaran serta nilai-nilai yang diajarkan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Basset, Jacka, dan Logan (dalam Mulyani, 2001), metode pembelajaran bermain peran sangat memungkinkan dilaksanakan mengingat karakteristik anak sekolah dasar antara lain adalah: (1) Siswa secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri; (2) Siswa senang bermain dan lebih suka bergembira riang; (3) Suka mengatur dirinya untuk mengalami berbagai hal, mengenal suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru; (4) Siswa belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi; (5) Siswa belajar

dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Pelaksanaan metode bermain bermain peran dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, pendidik bersama peserta didik menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas. Topik itu hendaknya berupa cerita yang mengandung peran-peran dalam situasi tertentu dan berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Kedua, pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran serta mengidentifikasi mengenai karakter dan tugas masing-masing peran. Siswa yang tidak memperoleh peran akan bertugas sebagai pengamat. Ketiga, pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Keempat, pendidik membantu dan mengawasi peserta didik untuk melaksanakan kegiatan bermain peran. Kelima, Selesai bermain peran peserta didik dibantu pendidik membahas hasil pengamatan kelompok pengamat.

Dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran akan diselipkan salah satu kearifan lokal masyarakat Bali yang sesuai dan mampu untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Salah satu kearifan lokal yang terkait dengan hasil belajar siswa dan dapat diselipkan dalam metode pembelajaran bermain peran adalah kearifan lokal *Tri Kaya Parisudha*. *Tri Kaya Parisudha* merupakan salah satu pedoman hidup masyarakat Bali yang dijadikan tuntunan untuk berpikir, berbicara dan berperilaku yang baik (Lodera, 2012). *Tri Kaya Parisudha* digunakan karena dalam kehidupan masyarakat Bali dijadikan pedoman untuk berpikir, berbicara dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan. Jadi, *Tri Kaya Parisudha* ini akan membantu proses menanamkan nilai-nilai moral dan norma yang berarti pula akan membantu tercapainya tujuan Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu *Tri Kaya Parisudha* juga berkaitan dengan hasil belajar siswa. *Manacika parisudha* (berpikir yang baik dan benar) terkait dengan aspek kognitif siswa karena mencakup kemampuan berpikir (kemampuan intelektual). Pada metode bermain

peran, *manacika parisudha* diselipkan pada langkah siswa dikenalkan dengan topik atau cerita yang akan diperankan dan saat siswa melakukan kegiatan bermain peran. *Wacika parisudha* (berbicara yang baik dan benar) terkait dengan aspek psikomotor siswa karena mencakup tentang keterampilan berbicara siswa. Pada metode bermain peran, *wacika parisudha* diselipkan saat siswa berdialog dalam kegiatan bermain peran. Sedangkan *kayika parisudha* (berperilaku yang baik dan benar) terkait dengan aspek afektif siswa karena berkenaan dengan sikap dan tingkah laku. Metode pembelajaran bermain peran yang berorientasi pada kearifan lokal *Tri Kaya Parisudha* menyajikan sebuah proses pembelajaran bermain yang bermuatan pendidikan etika untuk berpikir, berbicara dan berperilaku yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal *Tri Kaya Parisudha* diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun, seberapa jauh pengaruh metode pembelajaran tersebut belum dapat diungkapkan. Untuk itu, dilakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berorientasi Kearifan Lokal *Tri Kaya Parisudha* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Rancangan penelitian dengan *non equivalent post-test only control group design* (Sugiyono, 2012).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng dengan banyak siswa seluruhnya adalah 185 orang yang tersebar dalam 6 SD. Adapun SD yang terdapat di Kelurahan Kampung Baru adalah SD No. 1 Kampung Baru, SD No. 2 Kampung Baru, SD No. 3 Kampung Baru, SD No. 4 Kampung Baru, SD No. 5 Kampung Baru dan SD No. 7 Kampung Baru. Sebelum menentukan sampel penelitian maka dilakukan penelitian dengan menggunakan rumus ANAVA satu jalur. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan ANAVA satu

jalur diketahui bahwa dari keenam sekolah yang terdapat di gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng terdapat satu sekolah yang tidak setara dengan sekolah lainnya. Sekolah tersebut adalah SD No. 4 Kampung Baru. Hal ini dapat terbukti dari hasil uji kesetaraan yang dilakukan menggunakan ANAVA satu jalur dengan melibatkan keenam sekolah, diketahui bahwa pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 7,83 dan nilai F_{tabel} pada $db_{antar} = 5$ dan $db_{dalam} = 179$ adalah 2,25. Dengan demikian, F_{hitung} lebih besar F_{tabel} ($F_{hitung} > F_{tabel}$), maka H_0 ditolak. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V SD gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng atau dengan kata lain kemampuan siswa kelas V SD gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng adalah tidak setara.

Sedangkan hasil uji kesetaraan yang dilakukan menggunakan ANAVA satu jalur dengan melibatkan lima sekolah tanpa melibatkan SD No. 4 Kampung Baru, diketahui bahwa pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 2,22 dan nilai F_{tabel} pada $db_{antar} = 4$ dan $db_{dalam} = 142$ adalah 2,43. Dengan demikian, F_{hitung} lebih kecil F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$), maka H_0 diterima.

Jadi, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V SD gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng atau dengan kata lain kemampuan siswa kelas V SD gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng adalah setara.

Setelah melakukan uji kesetaraan maka dilanjutkan dengan pemilihan sampel dengan cara *Cluster Sampling* dikarenakan objek sasaran dari sampling pada penelitian ini adalah kelas-kelas dalam Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng, bukan individu-individu (siswa) dalam gugus tersebut. Berdasarkan hasil pengundian dari kelima SD yang setara maka diperoleh SD 2 Kampung Baru dan SD 7 Kampung Baru sebagai sampel.

Setelah itu dilakukan uji kesetaraan guru yang mengajar Pendidikan Kewarganegaraan di kedua SD tersebut. observasi diketahui bahwa kedua guru yang mengajar

Pendidikan Kewarga-negaraan di kedua kelas tersebut memiliki kemampuan mengajar yang tidak jauh berbeda, memiliki latar belakang pendidikan yang sama yaitu menempuh pendidikan sampai jenjang pendidikan Strata 1 dan memiliki pengalaman mengajar sudah lebih dari 10 tahun.

Selanjutnya, dilakukan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengundian yang telah dilakukan, maka siswa kelas V di SD No. 7 Kampung Baru digunakan sebagai kelas eksperimen atau diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha, sedangkan siswa kelas V di SD No. 2 Kampung Baru digunakan sebagai kelas kontrol atau diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran diskusi. Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha pada kelas eksperimen, metode pembelajaran diskusi pada kelas kontrol, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan observasi. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar aspek kognitif siswa sedangkan observasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar aspek afektif dan psikomotor siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif pilihan ganda dan lembar observasi.

Tes objektif pilihan ganda dan lembar observasi kemudian diuji validitas isinya dengan mencari masukan dari dosen yang ahli di bidang Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya tes objektif pilihan ganda diujicobakan di SD 1 Kampung Baru, SD 3 Kampung Baru dan SD 5 Kampung Baru. Kemudian diuji kemudian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda dan analisis pengecoh. Dari hasil uji coba tersebut dari 50 soal yang diujicobakan hanya 30 soal yang digunakan untuk postest.

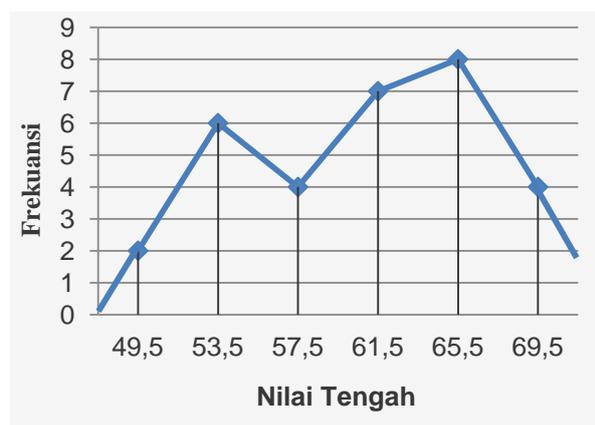
Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik

deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui sebaran data yang terdapat pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang nantinya akan digunakan untuk mendukung hasil uji hipotesis. Sedangkan metode analisis statistik inferensial yang digunakan adalah uji-t. Namun, sebelum melakukan uji-t harus melaksanakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam penelitian ini uji-t menggunakan rumus *polled varians*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

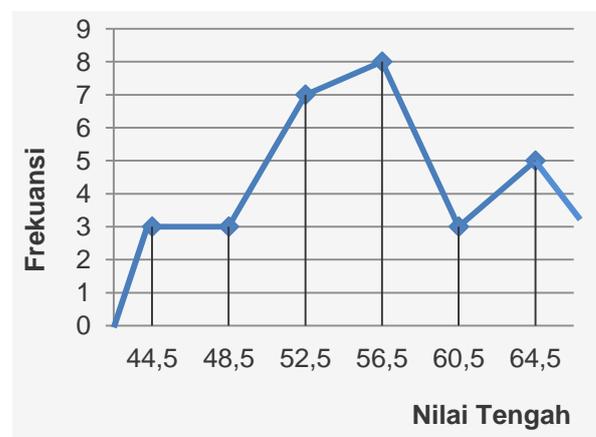
Berdasarkan hasil analisis data dengan analisis statistik deskriptif diketahui bahwa rata-rata (*mean*) hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha adalah 59,35. Jika dikonversi ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima berada pada kategori sangat tinggi. Jika disajikan dalam grafik poligon maka deskripsi data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik poligon data hasil belajar kelompok eksperimen

Sedangkan rata-rata (*mean*) hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelompok kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi adalah 54,90. Jika dikonversi ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima berada pada kategori tinggi. Jika disajikan dalam grafik

poligon maka deskripsi data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kurve poligon hasil belajar Kelompok kontrol.

Hasil analisis statistik deskriptif tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi.

Selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis statistik inferensial yaitu uji-t. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Normalitas skor hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus *chi-kuadrat*.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *chi-kuadrat*, diperoleh χ^2_{hitung} hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas eksperimen adalah 5,476 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 3 adalah 7,815. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas eksperimen lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$) sehingga data

hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, χ^2_{hitung} hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas kontrol adalah 5,218 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 3 adalah 7,815. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} hasil *post-test* kelas kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$) sehingga data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah itu dilanjutkan dengan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui F_{hitung} hasil hasil

belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah 1,01. Sedangkan F_{tabel} dengan $db_{pembilang} = 30$, $db_{penyebut} = 28$, dan taraf signifikansi 5% adalah 1,87. Hal ini berarti, varians data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians* dengan kriteria H_0 tolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 terima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Ringkasan hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Kelompok Data Hasil Belajar	Standar Deviasi	n	db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	6,24	31	58	2,773	2,000	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak
Kelompok kontrol	6,20	29				

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,773. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db =$ dan taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran diskusi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng.

Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan sudah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara kelompok siswa yang dibelajarkan

metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha dengan kelompok siswa yang dibelajarkan metode pembelajaran diskusi siswa kelas V SD Gugus VI Kampung Baru Kecamatan Buleleng. Hal ini terlihat dari hasil analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa terlibat untuk memerankan peran tertentu sesuai dengan peristiwa-peristiwa tertentu yang terjadi di masyarakat namun tetap disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Melalui kegiatan bermain peran siswa juga dapat dengan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan karena topik atau cerita yang digunakan dalam bermain peran terkait dengan materi pembelajaran. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Djamarah (2002:237) bahwa "dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak meresapi perolehannya". Hal ini berarti bahwa dengan kegiatan memerankan tokoh dalam kegiatan bermain peran membuat siswa lebih

mudah untuk memahami materi yang terdapat dalam topik atau cerita yang digunakan dalam kegiatan bermain peran.

Selain itu, dalam kegiatan bermain peran siswa mendapatkan pengalaman dalam menghadapi suatu situasi yang sesuai dengan materi sehingga ingatan siswa mengenai materi tersebut menjadi lebih baik. Sama halnya dengan yang pernyataan Hamzah (2009), bahwa dengan kegiatan bermain peran akan bermanfaat bagi siswa nantinya karena siswa telah mendapat pengalaman tentang menghadapi suatu situasi. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwastari (2011) terkait dengan metode pembelajaran bermain peran. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran berpengaruh positif bagi pembelajaran siswa sehingga terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Tidak hanya itu, penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam penelitian ini juga berorientasi pada salah satu kearifan lokal masyarakat Bali yaitu kearifan lokal Tri Kaya Parisudha. Pada langkah pembelajaran metode bermain peran, manacika parisudha diselipkan pada langkah siswa dikenalkan dengan topik atau cerita yang akan diperankan karena pada langkah tersebut siswa berpikir agar dapat melakukan sesuatu sesuai dengan peran yang diperoleh dalam kegiatan bermain peran. Wacika parisudha diselipkan saat siswa berdialog dalam kegiatan bermain peran. Sedangkan kayika parisudha diselipkan pada langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran. Ketiga bagian dari Tri Kaya Parisudha ini juga berkaitan dengan dengan aspek-aspek hasil belajar. Jika dihubungkan dengan hasil belajar maka manacika parisudha terkait dengan aspek kognitif karena berkenaan dengan kemampuan berpikir, wacika parisudha terkait dengan aspek psikomotor karena berkenaan dengan kerampilan berbicara dan kayika parisudha terkait dengan aspek afektif siswa karena berkenaan dengan sikap dan perilaku. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Loder (2012) bahwa “adanya pikiran

yang baik, perkataan yang baik, dan perbuatan yang baik akan mendatangkan manfaat yang baik pula”. Hal ini berarti jika ketiga bagian dari Tri Kaya Parisudha dilaksanakan maka akan menimbulkan manfaat yang baik. Kaitannya dengan hasil belajar adalah jika aspek kognitif, afektif dan psikomotor berkembang dengan baik maka hasil belajar juga akan menjadi lebih baik.

Dengan demikian, akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor siswa. Penelitian lain yang terkait dengan pembelajaran yang berorientasi Tri Kaya Parisudha dilakukan oleh Jayantika (2011) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang berlandaskan Tri Kaya Parisudha memberikan pengaruh positif bagi pembelajaran siswa sehingga terjadi peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Lain halnya dengan penerapan metode pembelajaran diskusi yang dilakukan secara terus menerus dan monoton sehingga siswa menjadi bosan. Pembagian kelompok secara heterogen juga cukup sulit untuk dilakukan karena siswa cenderung berkelompok dengan teman dekatnya. Walaupun siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompoknya namun tidak semua siswa mau memberikan pendapatnya. Bahkan beberapa siswa dalam kelompoknya menggunakan kesempatan berdiskusi untuk mengobrol dengan temannya. Dalam satu kelompok kadang hanya satu siswa yang mengeluarkan pendapat dan siswa yang lain hanya menerima. Hal ini menyebabkan hanya ada satu atau dua siswa yang aktif dan mendominasi kelompok.

Walaupun demikian, bukan berarti bahwa metode bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha tidak memiliki hambatan dalam pelaksanaannya. Hambatan yang terlihat yaitu pertama, jumlah siswa yang ingin mendapatkan peran lebih banyak daripada jumlah tokoh yang akan diperankan sehingga siswa menjadi berebut dan siswa yang tidak mendapatkan peran kemudian dijadikan pengamat menjadi kecewa sehingga kurang antusias dalam mengikuti

pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru harus melakukan undian agar siswa merasa adil dan alternatif lain yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan giliran pada setiap siswa untuk memerankan peran dalam kegiatan bermain peran.

Kedua, saat siswa digilir untuk bermain peran masih ada siswa yang malu-malu untuk ikut bermain peran. Oleh karena itu, guru harus membimbing dan memberikan motivasi kepada siswa tersebut sehingga siswa termotivasi dan mau berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Ketiga, ketika kegiatan bermain peran berlangsung kadang-kadang alur kegiatan bermain peran menyimpang dari cerita atau topik yang telah disampaikan sebelumnya sehingga guru harus menghentikan kegiatan bermain peran. Untuk mengatasi hambatan ini guru memberikan kesempatan kepada pengamat untuk menyampaikan pendapatnya dan hasil pengamatannya kemudian membahas dan memberikan arahan kembali sehingga siswa dapat melanjutkan kegiatan bermain peran. Hambatan tersebut berkurang pada setiap pertemuan dan mengalami perubahan pada pertemuan berikutnya dan mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang signifikan antara kelas yang dibelajarkan metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha dengan kelas yang dibelajarkan metode pembelajaran diskusi. Hal ini dapat dilihat dari analisis uji hipotesis terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang menunjukkan bahwa harga $t_{hitung} = 3,415$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,000$, pada taraf signifikansi 5% untuk $db = 58$. Rata-rata skor hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha adalah 17,87. Sementara rata-rata skor hasil belajar siswa yang

mengikuti metode pembelajaran diskusi adalah 15,42. Berdasarkan hal tersebut, metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus VI Kampung Baru, Kecamatan Buleleng.

Saran ditujukan kepada beberapa pihak yaitu 1) bagi siswa yang masih menempuh pendidikan di sekolah dasar agar menjadikan kegiatan penelitian sebagai salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, 2) bagi guru-guru di sekolah dasar agar lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang inovatif dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 3) bagi sekolah yang mengalami permasalahan mengenai hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengambil suatu kebijakan dengan mengimplementasikan metode pembelajaran bermain peran yang berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha, dan 4) bagi peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang metode pembelajaran bermain peran berorientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan maupun mata pelajaran yang lain, agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Degeng, I N.S., 2001. *Landasan dan Wawasan Kependidikan*. Malang: Lembaga Pengembangan dan Pendidikan (LP3) Universitas Negeri Malang
- Djamarah, S. & Aswan, Z. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan ke-2. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Depdiknas 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 TDePorter, ahun 2005 Tentang Standar Pendidikan Nasional*

Hamzah, B. 2009. *Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Jayantika, I G. N. T. 2011. *Implementasi Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual) Berlandaskan Tri Kaya Parisudha untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Kubutambahan. Skripsi (tidak diterbitkan)*. FMIPA Undiksha

Lodera, I. W. 2012. *Tri Kaya Parisudha*. Tersedia pada http://www.parisada.org/index.php?option=com_content&task=view&id=1130&Itemid=79, diakses pada tanggal 3 Desember 2012

Mulyani, S. & Johar, P. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta

Sudjana, N. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Suwastari, Ni Ketut. 2011. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V Semester II SD No. 4 Kaliuntu Tahun Pelajaran 2010/2011. Skripsi (tidak diterbitkan)*. FIP Undiksha