



**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV
MIS AL-HIDAYAH PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh :

SEPTI AYU LESTARI
NIM 36.14.1.029

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV
MIS AL-HIDAYAH PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh

SEPTI AYU LESTARI

NIM 36.14.1.029

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I

Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19761223 200501 2 004

PEMBIMBING II

Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2018



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
ftainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

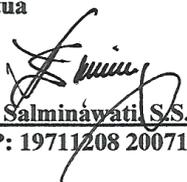
Skripsi ini yang berjudul “PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV MIS AL-HIDAYAH PERCUT SEI TUAN” yang disusun oleh SEPTI AYU LESTARI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**06 Juni 2018 M
23 Ramadhan 1439 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 19711208 200710 2 001

Sekretaris


Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 19770808 200801 1 014

Anggota Penguji


1. **Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd**
NIP: 19770808 200801 1 014


2. **Ramadhan Lubis, M. Ag**
NIP: 19720817 200701 1 051


3. **Tri Indah Kusumawati, M. Hum**
NIP: 19700925 200701 2 021


4. **Drs. H. Sangkot Nasution, MA**
NIP: 19550117 198300 1 001

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.19601006 199403 1 002



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
ftiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : SEPTI AYU LESTARI
NIM : 36.14.1.029
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 06 JUNI 2018
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA
KELAS IV MIS AL-HIDAYAH PERCUT SEI TUAN

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd	Pendidikan	Tidak Ada	
2.	Ramadan Lubis, M. Ag	Agama	Ada	
3.	Tri Indah Kusumawati, M. Hum	Metodologi	Tidak Ada	
4.	Drs. H. Sangkot Nasution, MA	Hasil	Tidak Ada	

Medan, 06 Juni 2018

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH
Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Nomor : Istimewa

Medan, Mei 2018

Lampiran : -

Kepada Yth:

Perihal : Skripsi

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Assalamualaikum.Wr. Wb

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Septi Ayu Lestari

Nim : 36. 14. 1.029

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / S1

JudulSkripsi : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*
Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS Al-
Hidayah Percut Sei Tuan.

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

WassalamualaikumWr. Wb

PEMBIMBING I



Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd
NIP.19761223 200501 2 004

PEMBIMBING II



Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septi Ayu Lestari
Nim : 36.14.1.029
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil ciplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Mei 2018
Yang Membuat Pernyataan



Septi Ayu Lestari
Nim: 36.14.1.029

ABSTRAK



Nama : Septi Ayu Lestari
Nim : 36.14.1.029
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
Pembimbing II : Ramadhan Lubis, M.Ag
Judul : “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan”

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, 3) pengaruh yang signifikan antara metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan. Sampel ditentukan melalui teknik *Total Sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh kelas IV-A sebagai kelas eksperimen (dengan Metode *Role Playing*) dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol (dengan pembelajaran Konvensional). Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn yang dikumpulkan melalui tes objektif pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t).

Temuan penelitian ini sebagai berikut : 1) Penggunaan metode *Role Playing* pada proses pembelajaran PKn dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru topik/masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton mempresentasikan kesimpulannya. 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah pada kelas eksperimen (IV-A) yang diberi perlakuan menggunakan metode *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata post test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kelas kontrol (IV-B) yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post test = 75.60. 3) Berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} 3,467 > 2,011$ ($n = 25$) dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

Mengetahui,
Pembimbing I

Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd
NIP.19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya.

Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan”**, dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/i dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta. Ayahanda tercinta Gusrizal dan Ibunda tercinta Syamsiwalni yang telah melahirkan, mengasuh, membesarkan, dan mendidik penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang.

Dengan cinta, kasih sayang, dan pengorbanannya penulis semangat dalam menyelesaikan pendidikan dan program sarjana S-1 UIN SU Medan.

2. Abangda Ferri Sanova, Abdul Habib, S.Pd.I dan Adinda Indah Ramadhani yang senantiasa memberikan cinta, kasih sayang, nasehat, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana S-1 UIN SU Medan. Semoga Allah Swt memberikan kesehatan, keselamatan, dan balasan kebaikan yang tak terhingga, Aamiin.
3. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor UIN SU Medan.
4. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
5. Ibu Dr. Salminawati, S.S, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SU Medan.
6. Ibu Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Ramadhan Lubis, M.Ag sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
9. Kepada seluruh pihak MIS Al-Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan, terutama kepada bapak kepala sekolah bapak M. Iqbal, S.H, ibu guru Rahmawati Harahap sebagai guru kelas IV-A dan IV-B sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

10. Keluarga PGMI-4 Stambuk 2014 terkhusus untuk Pija Hafizza dan Ummi Rohimah yang senantiasa memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini dan senantiasa mendorong penulis untuk selalu maju.
11. Teman seperjuangan di Ma'had Al-Jami'ah UIN SU terutama Dijah, Iin, Suwayya, Noni, Hafni, dan Ulfa yang telah memberikan perhatian, doa dan motivasinya dalam penyusunan skripsi ini.
12. Keluarga Kos yang senantiasa belajar bersama, bercanda bersama, memberikan dukungan dan perhatian yang sangat luar biasa.
13. Dan yang terakhir Muhammad Yahya yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, Aamiin...

Medan, Mei 2018

Septi Ayu Lestari
Nim: 36.14.1.029

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Hakikat Belajar	9
2. Hasil Belajar	12
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	14
4. Metode Pembelajaran	16
5. Metode <i>Role Playing</i>	17
6. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>	19
7. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	20
8. Pembelajaran PKn	21
B. Kerangka Pikir.....	22
C. Penelitian Relevan	23

D. Hipotesis	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Desain Penelitian	27
B. Populasi	28
C. Sampel	29
D. Defenisi Operasional Variabel.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Analisis Data	39
G. Prosedur Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi Data	46
B. Uji Persyaratan Analisis	50
C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis.....	53
D. Pembahasan Hasil Analisis.....	56
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	27
Tabel 3.2. Jumlah Populasi Penelitian	28
Tabel 3.3. Rincian Sampel	29
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Soal Tes PKn Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan	32
Tabel 3.5. Tingkat Reabilitas Suatu Tes	35
Tabel 3.6. Klasifikasi Kesukaran Soal	36
Tabel 3.7. Indeks Daya Pembeda.....	37
Tabel 4.1. Rekapitulasi Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal	47
Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.3. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.4. Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data	51
Tabel 4.5. Ringkasan Hasil Pengujian Homogenitas	51
Tabel 4.6. Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.7. Hasil Uji t.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Paradigma Kerangka Pikir	23
Gambar 3.8. Skema Prosedur Penelitian.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.....	
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen.....	
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol	
Lampiran 4 Instrumen Soal Pre Test.....	
Lampiran 5 Instrumen Soal Post Test	
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Pre Test dan Post Test.....	
Lampiran 7 Tabel Hasil Uji Validitas Butir Soal.....	
Lampiran 8 Prosedur Uji Validitas Butir Soal	
Lampiran 9 Tabel Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	
Lampiran 10 Prosedur Uji Reliabilitas Butir Soal	
Lampiran 11 Tabel Hasil Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal	
Lampiran 12 Prosedur Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal	
Lampiran 13 Tabel Data Hasil Belajar Siswa	
Lampiran 14 Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	
Lampiran 15 Tabel Uji Normalitas	
Lampiran 16 Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Hasil Belajar	
Lampiran 17 Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar.....	
Lampiran 18 Prosedur Pengujian Hipotesis	
Lampiran 19 Dokumentasi.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa fakta menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Ketertarikan ini disebabkan PKn dianggap membosankan, materinya susah dimengerti, membuat para siswa menjadi mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung. Pendidikan Kewarganegaraan ini merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, karena di dalamnya mempelajari tata cara menjadi warga negara yang baik dan mengkaji ilmu-ilmu di sekitar kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat lain di dalam lingkup Negara Kesatuan Republik Indonesia. Lembaga pendidikan formal diantaranya sekolah harus menjadi acuan yang terdepan dalam mewadahi proses pembinaan karakter siswa. Sekolah sejak dini perlu menekankan pentingnya pendidikan nilai dan moral dengan berperan aktif dalam melaksanakan pendidikan nilai moral.

Dalam perspektif ke-Indonesian pengertian, fungsi dan tujuan pendidikan terumuskan pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 dan 3 yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Berdasarkan uraian di atas, maka pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan secara filosofis dimaksudkan dalam rangka perkembangan manusia.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut yaitu: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya; 4) Berinteraksi

¹ Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas, hlm. 4

dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.²

Hasil belajar yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran PKn, siswa harus mampu memiliki nilai di atas KKM dan Klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran PKn di kelas IV adalah 70. Ketuntasan klasikal 80%. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa kelas IV yang terdiri dari 25 siswa rendah. Hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah 10 siswa (40%) dan < 70 adalah 15 siswa (60%). Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi tidak tuntas, karena hanya 40% yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar pun menjadi lebih efektif. Berbagai permasalahan yang terjadi didalam kelas berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka untuk mengatasinya, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat menarik semangat dan minat belajar siswa untuk mempelajari pembelajaran PKn.

Metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah metode yang sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin

² Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI, Jakarta: Badan Standar Nasional pendidikan, hlm. 108

muncul pada masa yang akan mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk metode ini misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai.³

Menurut Sudjana (dalam buku Istarani) mengatakan bahwa, “bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.⁴ Penggunaan metode ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang membuat peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi PKn dengan perasaan senang. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn khususnya, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian tentang metode *Role Playing* yang dilakukan oleh Ardian Biantara menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode sama sekali.⁵ Firman Wahyudin juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* memberi pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil

³ Wina Sanjaya, 2017, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, hlm. 161

⁴ Istarani, 2012, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, hlm. 70

⁵ Ardian Biantara, 2013, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kec.Mungkid Kab.Magelang* <http://eprints.uny.ac.id/14825/1/Skripsi%20Ardian%20Biantara%2009108244044.pdf>, diakses 01 februari 2018

belajar peserta didik.⁶ Dedi Rizkia Saputra juga dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang tercermin dalam antusias siswa dalam bermain peran. Keberanian siswa untuk berekspresi di depan kelas pun meningkat dengan penggunaan metode *Role Playing*.⁷ Dwi Novita Sari juga dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn setelah diterapkannya metode *Role Playing* tersebut.⁸ Indriyanti Warsiningsih juga dalam penelitiannya bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh (efek) terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).⁹

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan”**

⁶ Firman Wahyudin, 2014, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas IV Pontianak*, <file:///C:/Users/koputer/Downloads/4870-15950-1-PB.pdf>, diakses 01 februari 2018

⁷ [Dedi Rizkia Saputra, 2015, Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 2 Kecemen Manisrenggo Klaten, http://eprints.uny.ac.id/21427/1/Dedi%20Rizkia%20Saputra_NIM%2009108244079%20.pdf](http://eprints.uny.ac.id/21427/1/Dedi%20Rizkia%20Saputra_NIM%2009108244079%20.pdf), diakses 01 februari 2018

⁸ Dwi Novita Sari, 2016, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN 2 Kesumadadi*, <http://digilib.unila.ac.id/22479/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf> diakses 01 februari 2018

⁹ Indriyanti Warsiningsih, 2017, *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas V MIN Pontianak*, <file:///C:/Users/koputer/Downloads/22759-64683-1-PB.pdf> diakses 01 februari 2018

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar PKn rendah
2. Siswa merasa belajar PKn itu sulit, membosankan, dan mengantuk
3. Rendahnya keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran PKn
4. Guru jarang menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
5. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat masih sering dilakukan oleh guru, akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran PKN khususnya pada peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa merasakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan terlibat langsung dalam pembelajaran PKN.
- b. Mengembangkan kemauan atau minat belajar dalam diri siswa.
- c. Membutuhkan rasa kerja sama dan percaya diri pada setiap siswa.
- d. Guru mendapatkan metode pembelajaran yang baru
- e. Guru memperoleh pengalaman langsung pada waktu proses pembelajaran dengan metode yang baru

- f. Metode pembelajaran role playing menjadi acuan bagi para guru.
- g. Sebagai dokumen untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah
- h. Menumbuhkan rasa percaya dalam memajukan Madrasah.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KERANGKA TEORI

1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses dari seseorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar. Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang penting dalam usahanya untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan. Tanpa belajar manusia akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan tuntutan hidup yang senantiasa berubah-ubah.

Slameto menyatakan bahwa: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.¹⁰

Proses belajar terjadi melalui banyak cara dan berlangsung sepanjang waktu menuju pada suatu perubahan diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Adapun pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi, belajar disini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham,

¹⁰ Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 2

dari yang kurang terampil menjadi lebih terampil serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.¹¹

Belajar merupakan kewajiban yang harus dilakukan agar manusia mengetahui dan mampu melaksanakan segala perbuatan sesuai dengan tuntunan Islam. Jika manusia mampu mengamalkan segala perbuatan yang sesuai dengan tuntunan Islam, maka Allah akan memberikan kelebihan kepada mereka sesuai dengan apa yang dikerjakannya.

Sebagaimana dalam surat An-Nisa ayat 162 :

لَكِنَّ الرَّاٰسِخُوْنَ فِي الْعِلْمِ مِنْهُمْ وَالْمُؤْمِنُوْنَ يُؤْمِنُوْنَ بِمَا اُنزِلَ اِلَيْكَ وَمَا اُنزِلَ مِنْ قَبْلِكَ وَالْمُقِيْمِيْنَ الصَّلَاةَ وَالْمُوْتُوْنَ الزَّكَاةَ وَالْمُؤْمِنُوْنَ بِاللّٰهِ وَالْيَوْمِ الْاٰخِرِ اُولٰٓئِكَ سَنُوْتِيْهِمْ اَجْرًا عَظِيْمًا

Artinya : *“Tetapi orang-orang yang ilmunya mendalam di antara mereka, dan orang-orang yang beriman, mereka beriman kepada (Alqur’an) yang diturunkan kepadamu (Muhammad), dan kepada (kitab-kitab) yang diturunkan sebelummu, begitu pula mereka yang melaksanakan salat dan menunaikan zakat dan beriman kepada Allah dan hari kemudian. Kepada mereka akan Kami berikan pahala yang besar” (An-Nisa : 162).*¹²

Pada ayat di atas, Allah SWT menjelaskan bahwa orang-orang yang berilmu akan mendapatkan pahala yang besar jika ia mampu mengamalkan segala pekerjaan yang sesuai dengan tuntutan agama. Allah menyuruh manusia untuk memiliki ilmu agar tercapai apa yang diinginkan. Orang-orang yang selalu berusaha mencari ilmu pengetahuan yaitu dengan cara belajar djanjikan oleh Allah syurga, sesuai dengan hadits Rasulullah SAW, yaitu:

¹¹ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, 2014, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konterkstual*, Jakarta: Prenadamedia Group, hlm. 18-19

¹² Departemen Agama RI, 2004, *Al-Qur’an Terjemah dan Penjelasan*, Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu, hlm. 103

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ، أَخْبَرَنَا أَبُو آسَامَةَ، عَنَّا لَأَعْمَشُ عَن أَبِي صَالِحٍ، عَن أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : "مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسَ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ".

Artinya: *Mahmud bin Ghailan menceritakan kepada kami, Abu Usamah memberitahukan kepada kami, dari Al-A'masy dari Abi Shalih, dari Abi Hurairah berkata: Rasulullah SAW bersabda: "Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga". (H.R. At-Tarmidzi)¹³*

Dari penjelasan Hadist di atas dapat diketahui bahwa belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan itu sangat penting sekali, dengan belajar kita dapat memperoleh ilmu pengetahuan, baik ilmu pengetahuan umum maupun pengetahuan agama yang diperlukan manusia dalam kehidupannya.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi kepada seseorang setelah melakukan kegiatan tertentu. Dalam belajar yang terpenting adalah proses artinya belajar diperoleh dengan usaha sendiri yaitu mengalami sendiri sehingga menghasilkan perubahan yang positif pada orang tersebut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian dalam hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun kegiatan lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas

¹³ Moh. Zuhri DipI. TAFL, dkk.. 1992. *Tarjamah Sunan At-Tarmidzi*. Semarang; Asy Syifa', hlm. 274

maupun individu. Proses belajar dan hasil belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Hasil belajar selalu dipengaruhi oleh proses belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Orang yang berhasil dalam belajar akan lebih mudah menjalani kehidupannya, karena ia memiliki ilmu yang bisa diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Al-Qur'an Allah menjelaskan bahwa usaha belajar yang dilakukan oleh manusia, Allah SWT menjanjikan kedudukan yang lebih baik dari orang-orang yang tidak berilmu. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadallah ayat 11 yang berbunyi :

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :“...Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.¹⁴

Tafsir dari ayat di atas yaitu, “Janganlah kamu mengira bila kamu memberikan kelapangan kepada saudaramu yang datang atau bila dia diperintahkan untuk keluar, lalu dia keluar, akan mengurangi haknya. Bahkan itu merupakan ketinggian dan perolehan martabat di sisi Allah. Sedangkan

¹⁴ Departemen Agama RI 2004, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu, hlm. 911

Allah tidak akan menyia-nyiakan hal itu, bahkan Dia akan memberikan balasan kepadanya didunia dan akhirat. Karena orang yang merendahkan diri kepada Allah, maka Allah akan mengangkat derajatnya dan akan mempopulerkan namanya. “*Dan Allah Maha Telliti apa yang kamu kerjakan*”. Yaitu, Maha Mengetahui orang yang berhak untuk mendapatkan hal itu dan orang yang tidak berhak untuk mendapatkannya.¹⁵

Menurut Benjamin S.Bloom tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut A.J Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).¹⁶

Melalui pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui proses belajar akan menyebabkan perubahan pada diri yang mengacu pada tingkat keberhasilan belajar yang berorientasi pada hasil yang dicapai. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan, kemampuannya, dan lain-lain yang merupakan aspek yang ada pada individu. Hasil belajar siswa akan meningkat apabila siswa tersebut berupaya untuk merubah dirinya kearah yang lebih baik.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat ditinjau setidaknya dari tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Disamping itu berhasil atau tidaknya

¹⁵ Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, 2013, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*, Bandung: Jabal, hlm. 486

¹⁶ Asep Jihad, 2012, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo, hlm. 14

proses belajar terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Menurut Sri Anitah W faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor Internal (dalam diri siswa) yang meliputi: kesehatan, minat, bakat, usaha, dan motivasi.
2. Faktor Eksternal (dari luar diri siswa) yang meliputi: lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang, gembira dan menyenangkan), lingkungan sosial budaya, keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.¹⁷

Berkenaan dengan kesehatan jasmani dan rohani tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Jika seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Begitu pula dengan kesehatan rohani yang kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa atau karena sebab lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah. Begitu pula dengan motivasi, seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh dan penuh semangat begitu juga sebaliknya, belajar dengan motivasi yang rendah akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berkenaan dengan pelajar.

Faktor keluarga juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga adalah ayah, ibu serta famili yang menjadi penghuni rumah. Berkenaan dengan keluarga tidak terlepas dari orang tua sebagai orang yang

¹⁷ Sri Anitah W, 2008, *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, hlm. 2.7

membina langsung di dalam rumah tangga. Orang tua mempunyai tanggung jawab yang besar didalam menjadikan anggota keluarga kearah yang lebih baik dengan cara memperhatikan pendidikan anak, memperhatikan kemajuan pendidikan anak, dan memberikan bimbingan yang penuh kepada anak. Orang tua yang selalu sibuk bekerja sehingga pengawasan terhadap anaknya kurang akan menyebabkan seseorang anak akan malas untuk belajar.

Faktor-faktor di atas tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap upaya pencapaian hasil belajar siswa, dan sangat mendukung terselenggaranya kegiatan belajar mengajar, sehingga apa yang menjadi cita-cita dan harapan dapat terwujud dengan baik.

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.¹⁸

Menurut Daryanto metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pemantapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi/bahan ajar. Secara harfiah metode berarti “cara”, dalam pemakaiannya secara umum, metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁹

¹⁸ Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka setia, hlm. 80

¹⁹ Daryanto, 2013, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, Bandung: CV Yrama Widya, hlm. 1

Senada dengan pendapat di atas, mengenai metode tersebut secara garis besar hampir sama. Bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Beberapa bentuk metode mengajar yang kita kenal adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi, pemberian tugas, kerja kelompok, demonstrasi, eksperimen, pemecahan masalah, inkuiri, dan sebagainya.

5. Metode *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya kejadian seputar pemberontakan G30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi. Selain itu, *Role Playing* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.²⁰

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih

²⁰ Wina Sanjaya, 2011, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, hlm. 161

dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada metode *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Sebagaimana dalam surat Al-Maidah ayat 31 yang berbunyi:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَ أَخِيهِ ۖ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya: Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.²¹

Penjelasan ayat: Dari QS. Al-Maidah ayat 31 ini didalamnya terdapat pembelajaran *Role Playing* yaitu Allah memberikan pengajaran kepada Qabil yang sedang bingung bagaimana cara menguburkan mayat saudaranya (Habil) yang telah dibunuhnya dengan perumpamaan dua ekor burung gagak yang sedang berkelahi dan salah satu dari burung gagak tersebut mati, lalu burung gagak yang lain menggali-gali tanah untuk menutup mayat temannya itu. Sehingga Qabil pun mengetahui apa yang harus ia lakukan.

Metode *Role Playing* juga diorganisasikan berdasarkan kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok menampilkan skenario yang telah disiapkan oleh guru. Siswa diberikan kebebasan berimprovisasi, namun

²¹ Departemen Agama RI 2004, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu, hlm. 112

masih dalam batas-batas skenario dari guru.²² *Role Playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin di eksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan jenis metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penerapan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memainkan peran tokoh-tokoh yang ada dalam hubungan sosial, sehingga siswa dapat melibatkan keterampilan emosional sebagai orang lain di luar dirinya.

6. Langkah-Langkah Metode Role Playing

Agar proses pembelajaran dapat terorganisir dengan baik dan lebih mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran maka guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam menggunakan suatu metode pembelajaran tersebut.

Menurut Istarani langkah-langkah dalam metode role playing sebagaimana berikut: (a) Persiapan, Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita; (b) Penentuan pelaku atau peran, Setelah mengemukakan tema cerita seta member dorongan kepada peserta didik untuk bermain peranan, maka diadakan penentuan para pelaku; (c) Pemain bermain peran, Para pelaku memainkan perannya sesuai dengan imajinasi atau daya tangkap suatu titik kulminasi (puncak) perdebatan yang hangat; (d) Diskusi, Permainan dihentikan, para pemeran disilahkan duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan guru yang diikuti oleh semua peserta didik (kelas); (e) Ulangan permainan, Setelah

²² Miftahul Huda, 2014, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 209

diskusi selesai dilakukan ulangan dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.²³

Pendapat mengenai langkah-langkah yang hampir sama terkait pelaksanaan metode *Role Playing* atau bermain peran dari Miftahul Huda sebagaimana berikut:

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing para siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.²⁴

Berdasarkan langkah-langkah dalam pemakaian metode *Role Playing* yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menerapkan metode ini secara garis besar hampir sama. Hal tersebut oleh peneliti dijadikan acuan dalam penyusunan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKn.

7. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

Ada beberapa kelebihan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* ini, diantaranya adalah: 1) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; 2) Bisa menjadikan pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; 3)

²³ Istarani, 2012, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012, hlm. 74-75

²⁴ *Op.cit.* hlm. 210

Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Akan tetapi, metode *Role Playing* juga memiliki kelemahan sendiri, seperti: 1) banyaknya waktu yang dibutuhkan; 2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak terlatih dengan baik; 3) ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif; 4) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga; dan 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.²⁵

8. Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengajarkan siswa untuk mengenal hubungan sosial kemasyarakatan sebagai individu dan warga negara yang berkarakter. Sebagaimana Winataputra yang menyatakan bahwa PKn merupakan materi pembelajaran yang memuat komponen pengetahuan, keterampilan, serta kepribadian warga negara yang fungsional bukan hanya dalam tataran kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga masyarakat di era global.

Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di Indonesia seperti yang berkembang di Negara lain memiliki multidimensional, artinya bahwa

²⁵ *Ibid*, hlm. 210-211

program PKn bukan hanya untuk satu tujuan. Winaputra mengemukakan bahwa ada tiga dimensi PKn yaitu: 1) PKn sebagai program kurikuler; 2) PKn sebagai program akademik; 3) PKn sebagai program social kultural. Dalam pelaksanaan program, tiga dimensi ini bisa saja terjadi secara bersamaan, khususnya dalam mencapai tujuan umum, yakni membentuk warganegara yang cerdas dan baik. Tujuan PKn dapat dilihat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada bagian penjelasan Pasal 37 ayat 1 bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.”²⁶

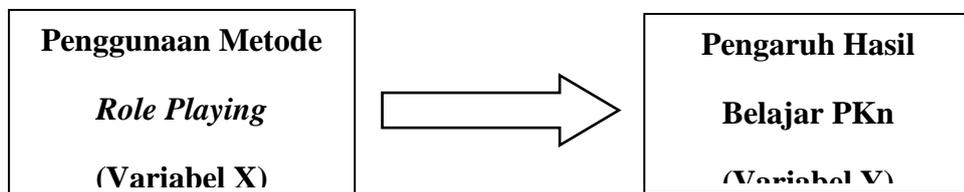
B. KERANGKA PIKIR

Seorang siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila terdapat perubahan dalam diri siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan apabila tidak terdapat perubahan pada diri siswa setelah proses belajar mengajar selesai maka dapat dikatakan siswa tersebut gagal dalam belajar. Sekarang ini keberhasilan belajar diukur dengan perolehan nilai. Apabila siswa memperoleh nilai yang tinggi setelah proses belajar mengajar selesai maka siswa tersebut dikatakan lulus atau berhasil dalam belajar, sedangkan siswa yang memperoleh nilai rendah maka siswa tersebut belum dikatakan lulus atau belum berhasil dalam belajar.

Kurangnya keberhasilan siswa dalam belajar disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk belajar. Untuk meningkatkan minat belajar

²⁶ Sapriya, 2009, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, hlm. 6

siswa, seorang guru harus pandai-pandai dalam memilih metode pembelajaran yang tepat. Salah satunya metode pembelajaran yang dapat diajarkan untuk pembelajaran PKn adalah *Role Playing*. Metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Selain itu, *role playing* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Dalam pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dengan meningkatnya motivasi belajar siswa diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat pula.



Gambar 2.1 Paradigma Kerangka Pikir

C. PENELITIAN YANG RELEVAN

Berdasarkan penelitian ini, telah ada penelitian yang sebelumnya dalam bentuk skripsi yang berkenaan dalam hal ini, seperti yang telah dilakukan oleh:

1. Ardian Biantara jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar dari UNY, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing*

Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”. Sampel yang digunakan dalam peneliti tersebut sebanyak 40 siswa, sedangkan teknik penentuan sampel dilakukan secara random sampling (acak). Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena penggunaan Metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti, kelas, dan teknik penentuan sampel. Penelitian ini meneliti mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada mata pelajaran PKn, penelitian ini dilakukan pada kelas V sedangkan penelitian saya dilakukan dikelas IV dan penelitian ini menggunakan teknik penentuan sampel secara random sampling (acak) sedangkan penelitian saya menggunakan teknik total sampling.

2. Firman Wahyudin jurusan Pendidikan Dasar dari Universitas Tanjung Pura Pontianak, dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas IV”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 48 siswa, sedangkan teknik penentuan sampel dilakukan secara random sampling (acak). Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada teknik penentuan sampel. Penelitian ini menggunakan teknik penentuan sampel secara random sampling (acak) sedangkan penelitian saya menggunakan teknik total sampling.

3. Dedi Rizkia Saputra jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar dari UNY, dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 14 siswa. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti, kelas. Penelitian ini meneliti mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada mata pelajaran PKn, penelitian ini dilakukan pada kelas V sedangkan penelitian saya dilakukan dikelas IV.
4. Dwi Novita Sari jurusan Ilmu Pendidikan dari Universitas Lampung, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi” yang terdiri dari siklus satu dan siklus dua motivasi. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang akan saya lakukan ialah penelitian quasi experiment.
5. Indriyanti Warsiningsih jurusan Pendidikan Dasar dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas V MIN”. Sampel yang digunakan dalam

penelitian ini adalah sebanyak 74 siswa. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun perbedaannya terletak pada kelas yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan pada kelas V sedangkan penelitian saya dilakukan di kelas IV.

D. PENGAJUAN HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu mendapatkan pengujian dalam penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0 \neq$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

$H_a =$ Terdapat pengaruh signifikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PKn di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan penerapan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang dikendalikan.²⁷

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian.²⁸ Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu Metode *Role Playing* (A_1) dan Pembelajaran Konvensional (A_2), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn siswa. Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini:

²⁷ Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, hlm.107

²⁸ Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, hlm.77

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Pendekatan Pembelajaran	Metode Role Playing (A_1)	Pembelajaran Konvensional (A_2)
Hasil Belajar		
Hasil Belajar PKn (B)	A_1B	A_2B

Keterangan :

- 1) A_1B = Hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Role Playing*
- 2) A_2B = Hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IV-A yang dijadikan kelas eksperimen dan IV-B yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Pada kedua kelas diberikan materi yang sama. Kelas eksperimen (IV-A) diberi perlakuan dengan menggunakan metode Role Playing dan kelas kontrol (IV-B) diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan tahun pelajaran 2017/2018 pada semester genap. Siswa kelas kontrol berjumlah 25 orang dan kelas eksperimen berjumlah 25 orang, yang rincian populasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah

Kelas	Jumlah siswa
IV-A	25
IV-B	25
Jumlah	50

Sumber: Tata Usaha MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili)³⁰. Keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar dapat diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat dijangkau oleh peneliti atau objek populasi kecil dan keseluruhan populasi merangkap sebagai sampel penelitian.³¹

²⁹ Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hlm. 117

³⁰ *Ibid*, hlm. 118

³¹ Burhan Bungin. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Prenada Media Group, hlm. 101.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan tahun ajaran 2017/2018 siswa kelas IV-A berjumlah 25 dan jumlah kelas IV-B 25 orang.

Tabel 3.3

Rincian Sampel

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	IV-A	25 orang
2	Kontrol	IV-B	25 orang
Jumlah			50 orang

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini berjudul pengaruh penerapan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV. Istilah-istilah yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan metode ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerjasama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang membuat siswa tidak bosan dan lebih mudah memahami materi dengan perasaan senang.

2. Hasil belajar PKn merupakan hasil yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar PKn baik selama proses maupun pada akhir pembelajaran.

D. Instrument Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam sebuah penelitian. Instrumen yang baik akan mempengaruhi kualitas dari penelitian. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya Untuk mendapatkan hasil yang relevan, instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Interview (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.³² Wawancara merupakan pengumpulan data yang bersifat skunder karena data sebagai pelengkap data primer. Penulis melakukan wawancara kepada guru kelas IV untuk mengetahui keadaan proses pembelajaran dan permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran di kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

³² Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 194.

2. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi digunakan dalam penelitian bersifat tersier atau tambahan karena sebagai penambah kelengkapan data.³³

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan, letak geografis madrasah, nilai KKM pada mata pelajaran PKn, nilai klasikal, dan RPP guru dengan Kompetensi Dasar Globalisasi yang terjadi di lingkungan yang digunakan pada kelas Kontrol.

3. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan yang telah ditentukan.³⁴ Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif.³⁵ Tes digunakan dalam penelitian bersifat primer karena tes merupakan data utama pada penelitian.

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah dari segi kognitif yakni berupa lembar tes berbentuk soal *Multiple*

³³Rudi Susilana. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, hlm. 198.

³⁴ Suharsimi Arikunto, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 67

³⁵ Syahrudin dan Salim, 2016, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hlm. 141

Choice atau Pilihan Berganda sebanyak 10 soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar PKn siswa baik di kelas eksperimen (mendapat perlakuan metode pembelajaran *Role Playing*) maupun di kelas kontrol (model pembelajaran yang biasa digunakan guru). Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Instrumen tes *Multiple Choice* atau Pilihan berganda untuk mengukur hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah pada materi Globalisasi yang terjadi di lingkungan.

Tabel 3.4

**Kisi-Kisi Instrumen Post-test hasil belajar PKn siswa Kelas IV
MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	1. Menyebutkan contoh globalisasi dari beberapa aspek	C ₂ , C ₂ , C ₁ , C ₁ , C ₂ , C ₁ , C ₂	2, 6, 8, 11, 12, 21, 24	7
		2. Menjelaskan kegiatan positif dan negatif dari globalisasi	C ₂ , C ₄ , C ₄	3, 9, 13	3
2.	4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya	1. Menjelaskan pengaruh positif dan negatif dari globalisasi	C ₄ , C ₂	16, 19	2
		2. Menjelaskan pengaruh globalisasi bagi masyarakat	C ₄ , C ₅ , C ₁ , C ₁ , C ₂ , C ₂ , C ₂	4, 5, 7, 10, 14, 17, 20	7

		3. Menjelaskan dampak positif dan negatif dari globalisasi	C ₄ , C ₄	18, 22	2
		4. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi	C ₂ , C ₆ , C ₆ , C ₆	1, 15, 23, 25	4

Keterangan: (Taksonomi Bloom Revisi 2017)

C₁ = Mengingat (Remember)

C₂ = Memahami (Understand)

C₃ = Mengaplikasikan (Apply)

C₄ = Menganalisis (Analyze)

C₅ = Evaluasi (Evaluate)

C₆ = Membuat (Create)

Untuk mengetahui keabsahan tes maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu divalidkan kepada Bapak/Ibu dosen dan Bapak/Ibu guru bidang studi PKn.

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut:

a. Validitas Tes

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk

apa yang seharusnya diukur.³⁶ Untuk menguji validitas tes yang digunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:³⁷

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

X = Skor butir

Y = Skor total

r_{xy} = Koefisien validitas tes

N = Banyak siswa

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis r *product moment* dan juga dengan menggunakan formula guilfort yakni setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan yang berjumlah 25 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

b. Reliabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:³⁸

³⁶ Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta, h. 168.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Op.cit*, hlm. 87

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Op.cit*, 115

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

n = Banyak soal

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Tabel 3.5

Tingkat Reliabilitas Tes

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:³⁹

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

³⁹ Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis, hlm. 100.

Keterangan :

S^2 = Varians total yaitu varians skor total

$\sum X$ = Jumlah skor total (seluruh item)

c. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.⁴⁰ Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:⁴¹

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.6
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Terlalu Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
0,70 – 1,00	Mudah

⁴⁰ Suharsimi Arikunto. *Op, Cit*, hlm. 222

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Op, Cit*, hlm. 223

d. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50 % skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:⁴²

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal atau Indeks diskriminasi

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.7

Indeks Daya Pembeda Soal

NO	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0- 0,19	Jelek
2	0,20- 0.39	Cukup

⁴² Suharsimi Arikunto, *Op, Cit*, hlm. 232

3	0.40- 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebarandata melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.⁴³

1) Menghitung rata-rata (*mean*) skor dengan rumus:⁴⁴

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

X_i = Nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah Individu

2) Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku)

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:⁴⁵

⁴³ Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 207-208.

⁴⁴ Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, hlm. 83.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$ = tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ = semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan.

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁴⁵ Analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis *Liliefors*, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

⁴⁵Suharsimi Arikunto, 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 289

⁴⁶ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 209.

3) Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Mencari bilangan baku

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_{1-x}}{SD}$$

Keterangan:

x = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

- b) Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian hitung peluang $F_{(z_i)} = P(Z \leq Z_i)$

- c) Menghitung Proporsi $F_{(z_i)}$ yaitu:

$$S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

- d) Menghitung selisih $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$, kemudian harga mutlaknya

- e) Bandingkan L_0 dengan L tabel. Ambillah harga paling besar disebut L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_0 dengan L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:

- (1) Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi berdistribusi normal.

(2) Jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

4) Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Nilai F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.⁴⁷

⁴⁷ Sugiyono, *Op, Cit*, hlm. 261.

5) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

T = Distribusi T

\bar{X}_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

S^2 = Varians dua kelas

S = Standart deviasi gabungan dari kedua kelas sampel.

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian pada signifikan (α) = 0,05 yaitu:

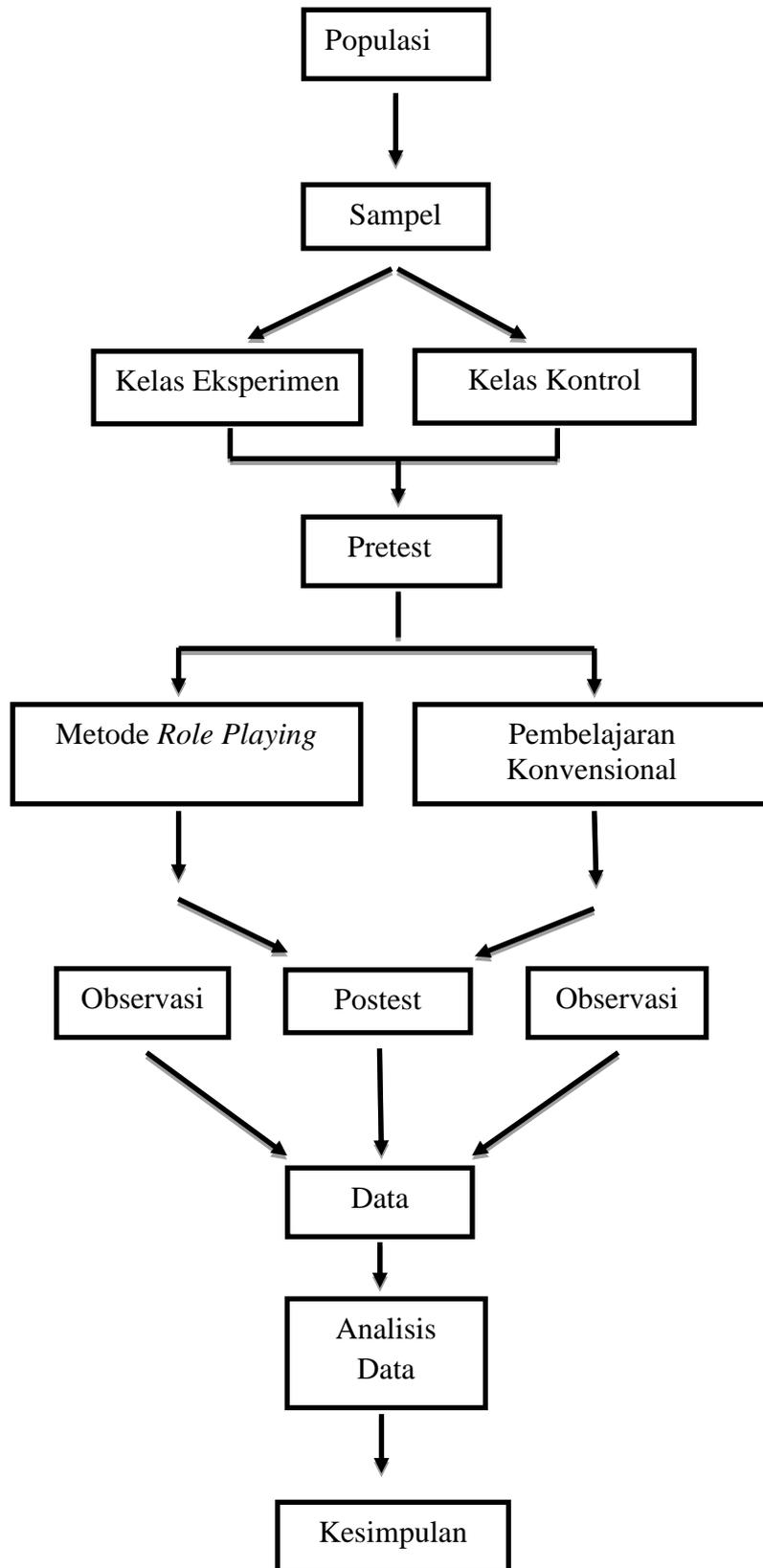
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

6) Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- a. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
- b. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV-A menjadi kelas eksperimen dan kelas IV-B menjadi kelas kontrol.
- c. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest tentang materi Globalisasi yang terjadi di lingkungan, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi pretes dengan soal yang sama.
- d. Kelas eksperimen diberikan tindakan penggunaan metode *Role Playing* dan Kelas kontrol diberikan tindakan pembelajaran konvensional dengan materi yang sama yaitu Globalisasi yang terjadi di lingkungan.
- e. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan postes tentang materi Globalisasi yang terjadi di lingkungan, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan sesuai dengan tindakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi postes dengan soal yang sama.
- f. Setelah mengetahui hasil pretes dan postes diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian.
- g. Menganalisis data
- h. Menyimpulkan hasil penelitian

3.8 Skema Prosedur Penelitian



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Hidayah, Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS Al-Hidayah tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri atas dua kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 50 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 orang.

Pengambilan data diperoleh dari tes yang diberikan kepada kelas yang terpilih sebagai sampel. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus.

Penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol di MIS Al-Hidayah dilaksanakan pada tanggal 04 s/d 16 April 2018 sebanyak dua kali pertemuan. Dengan rincian satu kali pertemuan di kelas eksperimen dan satu kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah globalisasi yang terjadi di lingkungan.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan tes validasi soal tes kepada siswa kelas V-A untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

2. Deskripsi Data Instrumen Tes

Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas V-A sebagai uji coba tes yang telah di validitas oleh Oda Kinata Banurea, M.Pd sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar PKn siswa. Dari hasil perhitungan validasi tes *lampiran 6*, dengan rumus *Korelasi Product Momen* ternyata dari 25 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 11 soal valid dan 14 soal tidak valid.

Setelah perhitungan validasi diketahui maka selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas. Dari hasil perhitungan reliabilitas *lampiran 9*, dengan menggunakan rumus *K-R 20* diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel. Langkah selanjutnya adalah menghitung daya beda tiap soal. Setelah dilakukan perhitungan daya beda *lampiran 10* terdapat 4 soal dengan kriteria baik sekali, 6 soal dengan kriteria baik, 4 soal dengan kriteria cukup, dan 11 soal dengan kriteria jelek. Langkah terakhir adalah dengan menghitung tingkat kesukaran dari tiap soal. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal *lampiran 10* maka soal dinyatakan 10 soal dengan kriteria mudah dan 15 soal dengan kriteria sedang.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 10 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar PKn siswa.

Tabel 4.1. Rekapitulasi validitas reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keputusan
1	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
2	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Terima
3	Tidak Valid	Reliabel	Baik	Mudah	Tolak
4	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
5	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
6	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
7	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
8	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
9	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Mudah	Terima
10	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
11	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
12	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
13	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
14	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
15	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
16	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Mudah	Terima
17	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Mudah	Terima
18	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
19	Valid	Reliabel	Baik Sekali	Mudah	Terima
20	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
21	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
22	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak

23	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
24	Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Terima
25	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak

3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre-test	Post-test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	950	2180
Rata-Rata	38,00	87,20
Standar Deviasi	17,80	10,21
Varians	316,67	104,33
Nilai Maksimum	60	100

Nilai Minimum	10	70
---------------	----	----

Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre-test 38,00 dengan standar deviasi 17,80 dan setelah diajarkan dengan metode *Role Playing*, diperoleh rata-rata 87,20 dengan standar deviasi 10,21.

4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Untuk kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre-test	Post-test
Jumlah Siswa	25	25
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	790	1890

Rata-Rata	31,60	75,60
Standar Deviasi	14,05	13,25
Varians	197,33	175,67
Nilai Maksimum	50	90
Nilai Minimum	10	50

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre-test 31,60 dengan standar deviasi 14,05 dan setelah diajarkan dengan pembelajaran konvensional, diperoleh rata-rata 75,60 dengan standar deviasi 13,25.

B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi:

1. Uji Normalitas

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik liliefors, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar PKN siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Berikut hasil analisis normalitas pada masing-masing kelas.

a. Hasil Belajar PKn Siswa yang diajar dengan Metode *Role Playing* (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai pre-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan

metode *Role Playing* pada hasil belajar PKn siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,133 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,133 < 0,173$. Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai post-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan metode *Role Playing* pada hasil belajar PKn siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,133 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,133 < 0,173$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan metode *Role Playing* memiliki sebaran normal.

b. Hasil Belajar PKn Siswa yang diajar dengan Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar PKn siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,162 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,162 < 0,173$. Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 14* untuk data nilai post-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar PKn siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,125 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,125 < 0,173$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional memiliki sebaran normal.

Tabel 4.4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Hasil	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	25	0,133	0,173	Berdistribusi normal
	Post-test	25	0,133	0,173	Berdistribusi normal

Kontrol	Pre-test	25	0,162	0,173	Berdistribusi normal
	Post-test	25	0,125	0,173	Berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varian yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar PKn siswa. Data berasal dari varians populasi yang homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Uji homogenitas dilakukan pada hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada *lampiran 15*.

Tabel 4.5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test

Kelompok	Kelas	Dk	SD ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Keputusan
Pre-test	Eksperimen	24	316,67	1,604	1,984	Homogen
	Kontrol	24	197,33			
Post-test	Eksperimen	24	104,33	1,684	1,984	Homogen
	Kontrol	24	175,67			

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa, kelompok sampel berasal dari populasi yang sama.

C. Hasil Analisis Data/ Pengujian Hipotesis

Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar PKn siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum pada tahap pengujian hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku (SD). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t* (Polled Varian). Uji *t* (Polled Varian) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu hasil belajar PKn siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

Rumus uji *t* (Polled Varian) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

1. Analisis Data Hasil Belajar PKn Kelas Eksperimen

Analisis data dilakukan pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan menerapkan metode *Role Playing* yaitu kelas IV-A. Nilai tes hasil belajar PKn dapat dilihat pada *lampiran 16*. Dari hasil belajar PKn siswa kelas

eksperimen dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 87,20 varians sebesar 104,33 dan standar deviasi sebesar 10,21.

2. Analisis Data Hasil Belajar PKn Kelas Kontrol

Analisis data selanjutnya dilakukan pada hasil belajar PKn siswa yang dijadikan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yaitu kelas IV-B. Nilai tes hasil belajar PKn dapat dilihat pada *lampiran* 16. Dari hasil PKn siswa kelas kontrol dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 75,60 variasi sebesar 175,67 dan standar deviasi sebesar 13,25.

Nilai Rata-rata dan simpangan baku (SD) dari hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Rata-Rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas IV-A (Eksperimen)	Kelas IV-B (Kontrol)
$n_1 = 25$	$n_2 = 25$
$\bar{X}_1 = 87,20$	$\bar{X}_2 = 75,60$
$S_1^2 = 104,33$	$S_2^2 = 175,67$

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing kelas maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus statistik uji t . Pada penelitian ini menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

Maka:

$$t = \frac{87,20 - 75,60}{\sqrt{\frac{(25-1) 104,33 + (25-1) 175,67}{25+25-2} \times \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{\frac{2503,92 + 4216,08}{48} \times \left(\frac{2}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{140 \times 0,08}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{11,2}}$$

$$t = \frac{11,6}{3,346}$$

$$t = 3,467$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai $t_{hitung} = 3,467$. Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. T_{tabel} diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ menggunakan rumus excel yaitu =TINV (0,05; dk). Maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,011$.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,467 > 2,011$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan”. Hasil uji t tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7. Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa

Kelompok	N	Rata-Rata	Dk	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
Kelas dengan metode Role Playing	25	87,20	36	3,467	2,011	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Kecamatan Pecut Sei Tuan
Kelas tanpa Metode Role Playing	25	75,60	36			

D. Pembahasan Hasil Analisis

Penelitian yang dilakukan di MIS Al-Hidayah ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 38,00 dan untuk kelas kontrol adalah 31,60. Berdasarkan pengujian homogenitas yang dilakukan diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi globalisasi. Siswa pada kelas eksperimen diajarkan dengan metode *Role Playing* dan siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 87,20 sedangkan pada kelas kontrol adalah 75,60. Dari pengujian yang dilakukan

melalui post-test yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa H_0 ditolak. Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 48$, berdasarkan tabel distribusi t di dapat bahwa $t_{tabel} = 2,011$. Selanjutnya dengan membandingkan harga hitung dengan harga tabel diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,467 > 2,011$. Hal ini berarti H_a diterima atau tolak H_0 yang berarti rata-rata hasil belajar yang diajar dengan metode *Role Playing* lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar yang diajar dengan pembelajaran konvensional di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

Dengan demikian, Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Role Playing* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada taraf signifikan 0,05. Artinya sebelum diterapkan metode *Role Playing* kegiatan belajar mengajar masih terfokus oleh guru. Akan tetapi setelah diterapkan metode *Role Playing* untuk kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan efisien dibanding kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya siswa lebih semangat dengan adanya metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* menumbuhkan semangat belajar dan perhatian yang lebih serius, serta mengurangi rasa kejenuhan pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat mempengaruhi hasil belajar PKn siswa kelas IV-A MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa, dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas IV-A. Subjek yang diteliti sebanyak 25 siswa di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan pada tanggal 04 – 16 April 2018. Penggunaan metode *Role Playing* pada proses pembelajaran PKn dengan cara siswa bermain peran yang sudah ditentukan oleh guru topik/masalahnya untuk dipecahkan bersama oleh siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa melakukan kerjasama untuk memainkan perannya masing-masing. Setelah itu masing-masing kelompok yang menjadi penonton mempresentasikan kesimpulannya. Metode pembelajaran ini melibatkan siswa untuk aktif dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk lebih antusias saat mengikuti mata pelajaran PKn.
2. Hasil belajar PKn dengan metode *Role Playing* dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post-test*) diperoleh 87,20 sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IV-B di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata tes akhir (*post-test*) sebesar 75,60.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik.

3. Berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa diperoleh metode *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A di MIS Al-Hidayah. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,467 > 2,011$ ($n = 25$) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang menyatakan H_a terima dan H_0 tolak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis, yaitu bahwa, “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dituliskan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, sekolah disarankan agar menerapkan metode *Role Playing* secara berkesinambungan.
2. Bagi guru, guru dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa yaitu dengan memahami sifat yang dimiliki anak dan memahami siswa secara perorangan serta tingkat kemampuan siswa agar metode *Role Playing* dapat diterima dengan baik.
3. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas serta selalu belajar dengan lebih giat lagi.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W Sri, 2008, *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Ash-Shabuni, Muhammad Ali, 2013, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*, Bandung: Jabal
- Biantara, Ardian, <http://eprints.uny.ac.id/14825/1/Skripsi%20Ardian%20Biantara%2009108244044.pdf>
- Bungin, Burhan 2009 Ct.4. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Prenada Media Group
- Daryanto, 2013, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, Bandung
- Departemen Agama RI, 2002, *Al-Qur'an Terjemah dan Penjelasan*, Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka setia
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional* , Jakarta: Depdiknas
- Huda, Miftahul, 2014, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ibnu Badar al-Tabany, Trianto, 2014, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konterkstual*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Istarani, 2012, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada
- Jaya, Indra. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis
- Jihad Asep, 2012, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo
- Moh. Zuhri DipI. TAFIL, dkk.. 1992. *Tarjamah Sunan At-Tarmidzi*. Semarang; Asy Syifa
- Novita Sari, Dwi, <http://digilib.unila.ac.id/22479/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI, Jakarta: Badan Standar Nasional pendidikan

- Rizkia Saputra Dedi, http://eprints.uny.ac.id/21427/1/Dedi%20Rizkia%20Saputra_NIM%2009108244079%20.pdf
- Sanjaya, Wina, 2017, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sapriya, 2009, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- _____, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- _____, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- _____, 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta
- Susilana, Rudi. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI
- Syahrum dan Salim, 2016, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media
- Wahyudin, Firman, <file:///C:/Users/koputer/Downloads/4870-15950-1-PB.pdf>
- Warsiningsih, Indriyanti <file:///C:/Users/koputer/Downloads/22759-64683-1-PB.pdf>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Septi Ayu Lestari
Tempat, Tanggal Lahir : Binjai, 09 September 1996
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Sisingamangaraja Gg. Keluarga No.5 Binjai
Anak ke : 3 dari 4 bersaudara
Orang Tua : Ayah : Gusrizal
Ibu : Syamsiwalni

Riwayat Pendidikan :

Pendidikan Dasar : SD Negeri 023900 Binjai (2002-2008)
Pendidikan Menengah : MTsN Binjai (2008-2011)
MA Negeri Binjai (2011-2014)
Pendidikan Tinggi : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
SU Medan (2014-2018)

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MIS AL-HIDAYAH

Mata Pelajaran : PKn

Kelas : IV

Semester : Genap

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber / Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arti dan sejarah globalisasi. ▪ Kita di tengah-tengah globalisasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disiplin ▪ Kerja keras 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami manusia sebagai makhluk sosial (hidup bersama dengan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan proses globalisasi. ▪ Menyebutkan pengaruh globalisasi pada makanan, 	Tugas individu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pilihan Ganda 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terlampir 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku paket (Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber / Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	<ul style="list-style-type: none"> Sikap kita terhadap globalisasi. 		<p>manusia lainnya).</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami arti globalisasi. Mengetahui sejarah globalisasi dan perkembangannya. Menceritakan pengaruh globalisasi pada makanan, permainan, dan kebudayaan. Menjelaskan sikap kita 	<p>permainan, dan kebudayaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi. 					<p>Dasar Kelas IV, terbitan ESIS, karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Orang tua. Teman. Lingkungan rumah (keluar-ga, sekolah, dst.).

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber / Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			terhadap pengaruh globalisasi.						
4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kita di tengah-tengah globalisasi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan contoh-contoh kebudayaan Indonesia (tarian tradisional) dan asing. ▪ Menampilkan dampak positif. ▪ globalisasi, seperti mengirimkan misi kebudayaan Indonesia ke luar negeri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan globalisasi kebudayaan. 	Tugas individu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian tulisan ▪ Penilaian sikap (pengamatan perilaku) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buatlah daftar mengenai jenis budaya asing yang kini populer di Indonesia. 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku paket (Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV, terbitan ESIS, karangan Dra. ▪ Dyah Sriwilujeng, M.Pd.) ▪ Orang tua. ▪ Teman.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber / Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
									<ul style="list-style-type: none"> Lingkungan rumah (keluarga, sekolah, dst.).
4.3. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.	<ul style="list-style-type: none"> Sikap kita terhadap globalisasi 	<ul style="list-style-type: none"> Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan dampak negatif dan positif dari globalisasi. Menyebutkan contoh-contoh dampak (positif dan negatif) globalisasi. Menentukan sikap kita terhadap pengaruh globalisasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan sikap kita terhadap globalisasi. 	Tugas individu	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian tulisan Penilaian sikap (pengamatan perilaku) 	<ul style="list-style-type: none"> Mengisi kolom skala sikap. 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket (Buku PKn untuk Sekolah Dasar Kelas IV, terbitan ESIS, karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd.) Orang tua. Teman. Lingkungan rumah

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber / Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
									(keluar-ga, sekolah, dst.).

Mengetahui,
Kepala Sekolah MIS Al-Hidayah

Medan, April 2018
Guru Kelas IV

M. IQBAL, S.H

RAHMAWATI HARAHAHAP

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : MIS AL-HIDAYAH
Kelas / Semester : IV(empat) / 2 (dua)
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 Pertemuan)
Hari/Tanggal : Jum'at/06-April-2018

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. KOMPETENSI DASAR

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. INDIKATOR

- 4.1.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi terhadap perubahan sosial
- 4.1.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh negatif globalisasi

D. TUJUAN

1. Melalui metode bermain peran (*Role Playing*) siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi terhadap perubahan sosial
2. Melalui metode bermain peran (*Role Playing*) siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh negatif globalisasi

E. MATERI

Perubahan sosial akibat globalisasi dapat kita saksikan saat ini meliputi beberapa jenis, yaitu:

1. Makanan

Ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji. Masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan memasaknya. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada didalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa.

2. Pakaian

Masyarakat di negara berkembang biasanya suka meniru perkembangan model dari negara maju, sehingga mendorong industri pakaian berkembang pesat.

3. Perilaku

Berupa pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat dipertanian. Mereka sibuk dengan urusannya masing-masing.

4. Gaya hidup

Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir. Orang berlomba-lomba memiliki barang baru guna meningkatkan gengsi.

Adapun dampak negatif adanya globalisasi, antara lain:

1. Orang menjadi sangat individualis. Individualis artinya mementingkan diri sendiri.
2. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa. Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.
3. Budaya konsumtif. Konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat.
4. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas. Misalnya *playstation*. Dengan adanya *playstation*, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat.

5. Budaya permisif. Permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP. Seperti *“Selamat anda mendapat sebuah mobil Sedan. Untuk pencairan silakan transfer uang sebanyak 25 juta ke nomer rekening 09995678 di bank Plecit atas nama Koplo.”*
6. Menurunnya ikatan rohani. Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Mereka hanya mementingkan duniawi saja.

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Bermain Peran (*Role Playing*)
3. Diskusi
4. Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

NO	KEGIATAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
1.	Guru menyiapkan kondisi siswa siap belajar	Siswa mengkondisikan dirinya	10 Menit
2.	Guru menyampaikan apersepsi melalui tanya jawab	Siswa menjawab pertanyaan guru	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Siswa menyimak pemaparan guru	

2. Kegiatan Inti

NO	KEGIATAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
<i>Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik</i>			55 Menit
1	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai globalisasi	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai globalisasi	
2	Guru bertanya kepada siswa mengenai perubahan sosial akibat dampak globalisasi dalam kehidupan sehari-hari	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai perubahan sosial akibat dampak globalisasi dalam kehidupan sehari-hari	
3	Guru bertanya kepada siswa mengenai dampak negatif adanya globalisasi dalam kehidupan sehari-hari	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai dampak negatif adanya globalisasi dalam kehidupan sehari-hari	
<i>Memilih peran</i>			
4	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi pemeran dalam sebuah cerita tentang contoh sederhana pengaruh globalisasi	Beberapa siswa menjadi pemeran dalam sebuah cerita	
5	Guru membagikan naskah role playing kepada siswa	Siswa membagi peran masing-masing sesuai dengan naskah role playing	
<i>Menyusun tahap-tahap peran</i>			
6	Guru memberikan petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan cerita tentang contoh sederhana pengaruh globalisasi	Latihan memerankan sebelum tampil di depan kelas	
7	Guru membagi siswa yang tidak memerankan cerita menjadi beberapa kelompok	Siswa secara berkelompok mempersiapkan untuk melakukan pengamatan	

		pemeranan cerita di depan kelas	
<i>Menyiapkan pengamat</i>			
8	Guru meminta siswa yang tidak menjadi pemeran cerita untuk mengamati kegiatan pemeranan cerita	Siswa menjadi pengamat	
<i>Pemeranan</i>			
9	Guru memperhatikan dan mengamati	Setiap kelompok mengamati	
NO	KEGIATAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
10	Guru memfasilitasi siswa untuk mengadakan diskusi	Perwakilan siswa yang menjadi pengamat melaporkan hasil pengamatannya dan kelompok lain menanggapi	
<i>Diskusi dan evaluasi</i>			
11	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa mengenai mengenai perubahan sosial akibat dampak globalisasi dalam kehidupan sehari-hari	Siswa yang menjadi pemeran menanggapi	
12	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa mengenai mengenai dampak negatif adanya globalisasi dalam kehidupan sehari-hari	Siswa yang menjadi pemeran menanggapi	
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang	Semua siswa melakukan tanya jawab dan diskusi sehingga	

	kurang dimengerti	menjadi saling berinteraksi	
<i>Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan</i>			
14	Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar	Siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar	

3. Penutup

NO	KEGIATAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
1.	Guru memberikan penguatan serta memberikan siswa soal evaluasi	Siswa mengerjakan soal	10 Menit
2.	Guru menutup pelajaran dengan melafalkan hamdalah	Siswa membaca hamdalah bersama-sama	

H. Sumber Pembelajaran

Buku Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV (Sarjan, dkk.. 2008. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional)

I. Penilaian Hasil Belajar

Jenis Penilaian : Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)

Bentuk Penilaian : Tes Tertulis

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Instrumen Soal : Terlampir

Instrumen Penilaian: Terlampir

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Medan, 05 April 2018

Mahasiswi Penelitian

M. Iqbal, S.H

Rahmawati Harahap

Septi Ayu Lestari

NIM: 36141029

NASKAH ROLE PLAYING

Saat istirahat, bangku di luar kelas dipenuhi anak-anak. Mereka sedang hangat-hangatnya membicarakan kejuaraan sepak bola Piala Eropa tahun 2008. Pak Darma tersenyum saat lewat di depan mereka. Sejenak kemudian Pak Darma mendekati mereka. Pak Darma mencoba mengarahkan pembicaraan.

Pak Darma :Materi pelajaran manakah yang ada hubungannya dengan sepakbola piala Eropa tahun 2008?

Atep :Oh ya, Pak saya ingat. Bukankah kemarin kita mempelajari globalisasi?

Togar :Saya masih bingung, Pak, apa arti globalisasi itu?

Butet :Biar saya jelaskan, globalisasi dapat diartikan suatu proses mendunia atau menuju satu dunia. Peristiwa yang terjadi di dunia dapat kita saksikan secara langsung tanpa harus mendatangnya. Kita dapat berkomunikasi dengan sanak saudara atau sahabat di negeri yang jauh melalui alat telekomunikasi. Kita juga dapat menempuh perjalanan jauh hanya beberapa jam dengan pesawat. Apa yang kita butuhkan dapat dengan mudah kita temui di toko-toko atau supermarket.

Pak Darma :(Handphone pak darma berbunyi dan pak dharma mengangkatnya), bapak permisi ke kantor ya anak-anak?

Anak-Anak :Iya pak

Togar :Pak darma sedang ngapain?

Butet :Pak darma sedang berkomunikasi dengan orang yang jauh melalui handphone, handphone itulah salah satu produk globalisasi dan pengaruhnya kita tidak perlu berjumpa langsung dengan orang untuk menyampaikan informasi jika jaraknya jauh, cukup menggunakan handphone saja.

Ida :Berarti kita beruntung. Kita dapat hidup lebih nyaman dan mudah.

Butet :Betul Ida, itu dampak positifnya, tapi dampak negatifnya juga banyak.

Atep :Apa saja dampak negatifnya?

- Butet :Dampak negatifnya dapat terjadi perubahan sosial terhadap makanan, pakaian, perilaku, dan gaya hidup
- Ida :Saya akan menjelaskan perubahan sosial pada makanan ya kawan-kawan. Perubahan sosial pada makanan ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji. Masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan memasaknya. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada di dalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa. Akibatnya tubuh kita bisa terserang berbagai penyakit yang mengerikan.
- Butet :Betul itu, selain perubahan sosial pada makanan juga ternyata pada pakaian juga. Kita meniru cara berpakaian orang-orang barat yang tidak menutup aurat. Kita mencontohnya dari majalah-majalah, televisi, dan internet.
- Diana :Selain itu perubahan sosial juga berpengaruh terhadap perilaku kita yaitu pudarnya perilaku gotong royong, karena orang-orang pada sibuk dengan urusannya masing-masing. Seperti sekarang kan telah banyak mall atau pusat perbelanjaan lainnya jadi orang pada sibuk mencari uang dan ketika hari libur mereka berbelanja dan tidak ada waktu lagi untuk bergotong royong.
- Putri :Perubahan sosial juga berpengaruh terhadap gaya hidup yang meninggikan gengsi mereka. Mereka berlomba-lomba untuk menjadi yang unggul dalam hal penampilan.
- Togar dan Atep: Oooo seperti itu ya teman-teman, saya baru tau.
- Butet :Selain perubahan sosial ada lagi dampak negatif yang kita rasakan yaitu orang sekarang individualisme yaitu mereka mementingkan dirinya sendiri
- Riska :Kawan-kawan kalian pernah melihat laki-laki pakai anting-anting tidak?
- Anak-Anak :Iya pernah riska
- Riska :Itu juga salah satu dampak negatif globalisasi yaitu laki-laki mengikuti gaya orang-orang barat yang memakai anting-anting atau tindik

Bella :Banyak gedung-gedung perbelanjaan dibangun yang akibatnya kita boros dan menghambur-hamburkan uang untuk hal-hal yang tidak bermanfaat seperti bermain game yang tidak penting

Yusuf :Atem dan Togar nanti pulang sekolah ke rumahku yuk kita bermain *playstation*!

Bella :*Playstation* itu juga memiliki dampak negatif dari globalisasi yaitu kalian pasti akan lupa waktu. Seharusnya pulang sekolah kalian istirahat dan sore hari membantu orang tua, malah bermain. Pantas kalian tidak pernah mengerjakan pekerjaan rumah.

Yusuf :(Merasa malu dan pergi)

Intan :Kalian tau tidak kemaren ayahku hampir kena tipu karena ada yang menelepon ayahku dan menyuruh ayahku untuk mengirim uang?

Anak-Anak : Terus ayahmu mengirim uangnya?

Intan : Ya tidaklah, karena ayahku tau itu penipuan

Riska : Ternyata dari handphone juga bisa dicuri ya uang kita

Intan : Iya Riska itulah dampak negatifnya handphone tapi kita juga harus berpikir cerdas agar tidak kena tipu.

Atep : Kawanku cerdas-cerdas ya, banyak ilmu dan informasi yang saya dapatkan hari ini, terima kasih kawan-kawan

Anak-Anak : Sama-Sama

(Belpun berbunyi tanda istirahat telah selesai dan anak-anak akan melanjutkan pelajarannya kembali).

Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : MIS AL-HIDAYAH
Kelas / Semester : IV(empat) / 2 (dua)
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 Pertemuan)
Hari/Tanggal : Rabu/11-April-2018

A. STANDAR KOMPETENSI

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. INDIKATOR

4.1.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi terhadap perubahan sosial

4.1.2 Memberikan contoh sederhana pengaruh negatif globalisasi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi terhadap perubahan sosial

2. Siswa dapat memberikan contoh sederhana pengaruh negatif globalisasi

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perubahan sosial akibat globalisasi dapat kita saksikan saat ini meliputi beberapa jenis, yaitu:

5. Makanan

Ditandai dengan berbagai jenis makanan instan. Instan artinya cepat saji. Masyarakat dapat menikmati tanpa harus susah payah membuat dan memasaknya. Tapi bahayanya adalah zat kimia yang ada didalamnya, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa.

6. Pakaian

Masyarakat di negara berkembang biasanya suka meniru perkembangan model dari negara maju, sehingga mendorong industri pakaian berkembang pesat.

7. Perilaku

Berupa pudarnya budaya gotong royong. Hal ini sangat mencolok pada masyarakat di perkotaan. Mereka sibuk dengan urusannya masing-masing.

8. Gaya hidup

Gencarnya iklan memengaruhi keinginan masyarakat untuk memiliki suatu barang mutakhir. Orang berlomba-lomba memiliki barang baru guna meningkatkan gengsi.

Adapun dampak negatif adanya globalisasi, antara lain:

7. Orang menjadi sangat individualis. Individualis artinya mementingkan diri sendiri.

8. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa. Misalnya dalam pola berpakaian dan pergaulan. Di mana dalam berpakaian dan bergaul, terutama pada remaja banyak yang meniru gaya berpakaian dan bergaul orang-orang Barat, seperti memakai anting-anting bagi laki-laki dan lain-lain.

9. Budaya konsumtif. Konsumtif berarti kebiasaan senang menghamburkan uangnya untuk kepentingan yang kurang bermanfaat.

10. Sarana hiburan yang melalaikan dan membuat malas. Misalnya *playstation*. Dengan adanya *playstation*, banyak anak melupakan waktu untuk belajar, membantu orang tua, dan beristirahat.

11. Budaya permisif. Permisif artinya menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Misalnya: menipu dengan informasi lewat HP. Seperti "*Selamat anda mendapat sebuah mobil*

Sedan. Untuk pencairan silakan transfer uang sebanyak 25 juta ke nomer rekening 09995678 di bank Plecit atas nama Koplo.”

12. Menurunnya ikatan rohani. Pada era globalisasi orang banyak yang meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk. Orang juga banyak meninggalkan ajaran agama. Merekahnya mementingkan duniawi saja.

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

NO	KEGIATAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
1.	Guru mengucapkan salam	Siswa menjawab salam	15 Menit
2.	Guru mengajak siswa untuk berdoa dengan membaca surah Al Fatihah	Siswa membaca surah Al Fatihah bersama-sama	
3.	Guru menanyakan kabar siswa	Siswa menjawab kabar mereka secara bersama-sama	
4.	Guru mendata kehadiran siswa	Siswa mendengarkan namanya di panggil lalu berkata “Hadir”	
5.	Guru menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran	

2. Kegiatan Inti

NO	KEGIATAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
1.	Guru menjelaskan materi pembelajaran	Siswa mendengarkan penjelasan guru	45 Menit
2.	Guru menuliskan materi pelajaran di papan tulis	Siswa mencatat di buku mereka masing-masing	
3.	Guru bertanya tentang materi	Siswa menjawab pertanyaan	

	yang telah dipelajari	yang diajukkan guru	
4.	Guru memberikan tugas	Siswa mengerjakan tugas	

3. Penutup

NO	KEGIATAN		WAKTU
	GURU	SISWA	
1.	Guru menyimpulkan materi pelajaran	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru	10 Menit
2.	Guru menutup pelajaran dengan melafalkan hamdalah	Siswa membaca hamdalah bersama-sama	
3.	Guru mengucapkan salam	Siswa menjawab salam	

H. SUMBERPEMBELAJARAN

Buku Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV (Sarjan, dkk.. 2008. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional)

I. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)
 Bentuk Penilaian : Tes Tertulis
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda
 Instrumen Soal : Terlampir
 Instrumen Penilaian : Terlampir

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Medan, 12 April 2018
 Mahasiswi Penelitian

M. Iqbal, SH

Rahmawati Harahap

Septi Ayu Lestari
 NIM: 36141029

Lampiran 4

Instrumen Soal

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar!

1. Berikut merupakan pengaruh positif globalisasi, kecuali...
 - a. Menjadi lebih kreatif
 - b. Mudah memperoleh informasi
 - c. Menambah wawasan pengetahuan kita
 - d. Melunturkan nilai-nilai agama
2. Berikut akibat terjadinya globalisasi, kecuali...
 - a. Banyak perusahaan asing di Indonesia
 - b. Wilayah industri makin luas
 - c. Berkomunikasi makin cepat dan mudah
 - d. Kita mudah mendapatkan produk luar negeri
3. Media massa sebagai penyampai informasi dengan cara dibaca ialah...
 - a. Televisi
 - b. Koran
 - c. Radio
 - d. Telepon
4. Nama produk makanan yang berasal dari luar negeri adalah...
 - a. Tape, ketan, udon
 - b. Pizza, spaghetti
 - c. Hamburger, tape, ketan
 - d. Kripik pisang balado
5. Untuk berkomunikasi lewat HP, maka diperlukan Untuk memancarkannya
 - a. Generator
 - b. Satelit
 - c. Proyektor
 - d. Antenna
6. Makanan yang dihidangkan dengan cara yang cepat disebut
 - a. Instan
 - b. Tradisional
 - c. Kemasan
 - d. Swalayan
7. Berikut ini yang termasuk jenis pakaian dari Negara lain adalah...
 - a. Batik
 - b. Kimono
 - c. Kebaya

- d. Songket
- 8. Salah satu pengaruh buruk jika sering menonton televisi ialah....
 - a. Mata menjadi cepat rusak
 - b. Bangun tidur mudah
 - c. Belajar menjadi giat
 - d. Prestasi meningkat
- 9. Pengaruh globalisasi sebaiknya kita....
 - a. Biarkan
 - b. Tolak
 - c. Seleksi
 - d. Terima apa adanya
- 10. Tanyangan televisi dari luar negeri yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa sebaiknya...
 - a. Ditiru
 - b. Dilihat
 - c. Dihilangkan
 - d. Dihafal

Lampiran 5

Kunci Jawaban

1. D
2. B
3. B
4. B
5. B
6. A
7. B
8. A
9. C
10. C

LAMPIRAN 6

Tabulasi Hasil Untuk Pengujian Validitas Soal

NO	NAMA	BUTIR SOAL																								SKOR TOTAL (Y)	$\sum Y^2$	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			25
1	INDRA WIJAYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17	289
2	RIDHO	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	12	144
3	CANDRA HALIM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	400
4	SATRIO HERLABANG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20	400
5	RYAN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19	361
6	RIKO SYAHPUTRA	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17	289
7	LUKMAN HAKIM	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	17	289
8	HAIKAL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	18	324
9	GUSTI ANDA PADANG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	12	144
10	SOFYAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13	169
11	ILHAM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	400
12	SISKA WAHYUNI	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	289
13	ULFA SARI	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	9	81
14	WIDYA SEPTIANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21	441
15	PUTRI ANA	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15	225
16	VINA RAHMI	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15	225
17	M.FAHRI RIZKY	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	15	225
18	ALPIANSYAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15	225
19	HIKMATUL FADHILLAH	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17	289
20	DESI MANDA SARI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17	289
21	DIANA	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	9	81
22	ARNI KHAIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	400
23	DITA ARDIRA	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	49
24	RAFIKA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16	256
25	AYU ADINDA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8	64
Benar ($\sum X$)		19	21	19	16	13	13	11	14	18	15	13	18	14	10	13	18	18	16	18	13	15	14	10	18	19	386	6348
$\sum XY$		287	345	309	253	213	224	182	204	314	235	199	284	236	165	228	314	314	266	314	230	245	230	152	298	287	148996	
Rxy (VALIDITAS)		-0.151	0.575	0.372	0.126	0.250	0.473	0.249	0.160	0.816	0.070	-0.035	0.137	0.406	0.220	0.554	0.816	0.816	0.401	0.816	0.595	0.278	0.283	-0.050	0.454	-0.151		
R. Tabel		0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396		
Keterangan		TIDAK V	VALID	TIDAK V	TIDAK V	TIDAK V	VALID	TIDAK V	TIDAK V	VALID	TIDAK V	TIDAK V	TIDAK V	VALID	TIDAK V	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK V	TIDAK V	TIDAK V	VALID	TIDAK VALID		

Lampiran 7

Tes Uji Validitas

Untuk mencari validitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan korelasi product moment. Dari tabel uji validitas tes hasil belajar siswa kelas V untuk soal nomor 2 diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Diketahui} \quad : \quad \Sigma X &= 21 & \Sigma Y &= 386 & \Sigma XY &= 345 \\ & \Sigma X^2 &= 441 & \Sigma Y^2 &= 148996 & N &= 25 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25 \times 345 - (21)(386)}{\sqrt{\{25 \times 21 - 441\} \{25 \times 6348 - 148996\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8625 - 8106}{\sqrt{84 \times 9704}}$$

$$r_{xy} = \frac{519}{\sqrt{815136}}$$

$$r_{xy} = \frac{519}{902,84}$$

$$r_{xy} = 0,575$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai r_{hitung} 0,575, sedangkan nilai r_{tabel} dengan jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan $\alpha=0,05$ adalah 0,396. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,539 > 0,396$) maka soal nomor 2 tersebut dinyatakan valid. Dengan cara yang sama dari 25 soal yang diujikan pada siswa, diperoleh sebanyak 10 soal yang valid.

No. Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	-0,151	0,396	Tidak Valid
2	0,575	0,396	Valid
3	0,372	0,396	Tidak Valid
4	0,126	0,396	Tidak Valid
5	0,250	0,396	Tidak Valid
6	0,473	0,396	Valid
7	0,249	0,396	Tidak Valid
8	0,160	0,396	Tidak Valid
9	0,816	0,396	Valid
10	0,070	0,396	Tidak Valid
11	-0,035	0,396	Tidak Valid
12	0,137	0,396	Tidak Valid
13	0,406	0,396	Valid
14	0,220	0,396	Tidak Valid
15	0,554	0,396	Valid
16	0,816	0,396	Valid
17	0,816	0,396	Valid
18	0,401	0,396	Valid
19	0,816	0,396	Valid
20	0,595	0,396	Valid
21	0,278	0,396	Tidak Valid
22	0,283	0,396	Tidak Valid
23	-0,050	0,396	Tidak Valid
24	0,454	0,396	Valid
25	-0,151	0,396	Tidak Valid

Lampiran 8

Tabulasi Hasil Uji Reliabilitas

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									SKOR TOTAL (Y)	Σ Y ²		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
1	INDRA WIJAYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17	289			
2	RIDHO	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	12	144			
3	CANDRA HALIM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	400			
4	SATRIO HERLAMBAANG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20	400		
5	RYAN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19	361		
6	RIKO SYAHPUTRA	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17	289		
7	LUKMAN HAKIM	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	17	289		
8	HAIKAL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	18	324		
9	GUSTI ANDA PADANG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	12	144		
10	SOFYAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13	169		
11	ILHAM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	400	
12	SISKA WAHYUNI	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	289		
13	ULFA SARI	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	9	81		
14	WIDYA SEPTIANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21	441		
15	PUTRI ANA	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	225		
16	VINA RAHMI	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15	225		
17	M.FAHRRI RIZKY	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	15	225	
18	ALPIANSYAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15	225		
19	HIKMATUL FADHILLAH	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17	289		
20	DESI MANDA SARI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17	289		
21	DIANA	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	9	81		
22	ARNI KHAIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	400	
23	DITA ARDIRA	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	49	
24	RAFIKA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16	256		
25	AYU ADINDA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8	64

386 148996

Benar (ΣX)	19	21	19	16	13	13	11	14	18	15	13	18	14	10	13	18	18	16	18	13	15	14	10	18	19		
Salah	6	4	6	9	12	12	14	11	7	10	12	7	11	15	12	7	7	9	7	12	10	11	15	7	6		
P	0.76	0.84	0.76	0.64	0.52	0.52	0.44	0.56	0.72	0.6	0.52	0.72	0.56	0.4	0.52	0.72	0.72	0.64	0.72	0.52	0.6	0.56	0.4	0.72	0.76		
Q	0.24	0.16	0.24	0.36	0.48	0.48	0.56	0.44	0.28	0.4	0.48	0.28	0.44	0.6	0.48	0.28	0.28	0.36	0.28	0.48	0.4	0.44	0.6	0.28	0.24		
P.Q	0.182	0.134	0.182	0.230	0.250	0.250	0.246	0.246	0.202	0.240	0.250	0.202	0.246	0.240	0.250	0.202	0.202	0.230	0.202	0.250	0.240	0.246	0.240	0.202	0.182	ΣPQ	5.546

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Lampiran 8

Tabulasi Hasil Uji Reliabilitas

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									SKOR TOTAL (Y)	Σ Y ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	INDRA WIJAYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	17	289	
2	RIDHO	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	12	144		
3	CANDRA HALIM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	400		
4	SATRIO HERLAMBANG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	20	400		
5	RYAN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	361		
6	RIKO SYAHPUTRA	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	289		
7	LUKMAN HAKIM	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	17	289		
8	HAIKAL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	18	324		
9	GUSTANDA PADANG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	12	144		
10	SOFYAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	13	169		
11	ILHAM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	400		
12	SISKA WAHYUNI	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	289		
13	ULFA SARI	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	9	81		
14	WIDYA SEPTIANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	441		
15	PUTRIANA	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	15	225		
16	VINA RAHMI	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	15	225		
17	M.FAHRI RIZKY	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	225		
18	ALPIANSYAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	15	225		
19	HIKMATUL FADHILLAH	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	17	289		
20	DESI MANDA SARI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289		
21	DIANA	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	9	81		
22	ARNI KHAIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	400		
23	DITA ARDIRA	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	49		
24	RAFKA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	256		
25	AYU ADINDA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8	64		
		386																									148996	
Benar (ΣX)		19	21	19	16	13	11	14	18	15	13	18	14	10	13	18	18	16	18	13	15	14	10	18	19			
Salah		6	4	6	9	12	12	14	11	7	10	12	7	11	15	12	7	7	9	7	12	10	11	15	7	6		
P		0.76	0.84	0.76	0.64	0.52	0.52	0.44	0.56	0.72	0.6	0.52	0.72	0.56	0.4	0.52	0.72	0.72	0.64	0.72	0.52	0.6	0.56	0.4	0.72	0.76		
Q		0.24	0.16	0.24	0.36	0.48	0.48	0.56	0.44	0.28	0.4	0.48	0.28	0.44	0.6	0.48	0.28	0.28	0.36	0.28	0.48	0.4	0.44	0.6	0.28	0.24		
P.Q		0.182	0.134	0.182	0.230	0.250	0.250	0.246	0.246	0.202	0.240	0.250	0.202	0.246	0.240	0.250	0.202	0.202	0.230	0.202	0.250	0.240	0.246	0.240	0.202	0.182	ΣPQ	5.546

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Lampiran 9

Tes Uji Reliabilitas Tes

Untuk mencari reliabilitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson*. Dari tabel uji reliabilitas tes hasil belajar siswa kelas V diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Diketahui} \quad : n &= 25 & \sum pq &= 5,546 \\ S^2 &= 19,78 \end{aligned}$$

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{25}{25-1} \right) \left(\frac{19,78 - 5,546}{19,78} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{25}{24} \right) \left(\frac{14,234}{19,78} \right)$$

$$r_{11} = (1,042)(0,719)$$

$$r_{11} = 0,749$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai reliabilitas tes adalah 0,749, maka tes di atas termasuk dalam klafikasi reliabelitasnya tinggi.

TABULASI HASIL UJI KESUKARAN TES

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									SKOR TOTAL (Y)	$\sum Y^2$	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	INDRA WIJAYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17	289	
2	RIDHO	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	12	144	
3	CANDRA HALIM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	400	
4	SATRIO HERLAMBANG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20	400
5	RYAN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19	361	
6	RIKO SYAHPUTRA	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17	289
7	LUKMAN HAKIM	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	17	289
8	HAIKAL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	18	324
9	GUSTI ANDA PADANG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	12	144	
10	SOFYAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	13	169
11	ILHAM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	400
12	SISKA WAHYUNI	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	289
13	ULFA SARI	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	9	81
14	WIDYA SEPTIANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21	441
15	PUTRI ANA	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15	225
16	VINA RAHMI	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15	225
17	M.FAHRI RIZKY	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	15	225
18	ALPIANSYAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	15	225
19	HIKMATUL FADHILLAH	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17	289
20	DESI MANDA SARI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	289
21	DIANA	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	9	81	
22	ARNI KHAIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	400
23	DITA ARDIRA	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	49
24	RAFIKA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16	256
25	AYU ADINDA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8	64
B		19	21	19	16	13	13	11	14	18	15	13	18	14	10	13	18	18	16	18	13	15	14	10	18	19			
KESUKARAN SOAL)		0.76	0.84	0.76	0.64	0.52	0.52	0.44	0.56	0.72	0.6	0.52	0.72	0.56	0.4	0.52	0.72	0.72	0.64	0.72	0.52	0.6	0.56	0.4	0.72	0.76			
Keterangan		M	M	M	S	S	S	S	S	M	S	S	M	S	S	S	M	M	S	M	S	S	S	S	S	M	M		

TABULASI HASIL UJI DAYA PEMBEDA SOAL

KELOMPOK ATAS

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									X
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	HIKMATUL FADHILLAH	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17
2	WIDYA SEPTIANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21
3	CANDRA HALIM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20
4	SATRIO HERLAMBANG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20
5	ILHAM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
6	ARNI KHAIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20
7	RYAN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	19
8	HAIKAL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	18
9	INDRA WIJAYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17
10	RIKO SYAHPUTRA	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17
BA		8	10	10	6	7	6	7	7	10	6	6	7	8	5	8	10	10	8	10	7	7	7	3	8	8	
PA		0.8	1	1	0.6	0.7	0.6	0.7	0.7	1	0.6	0.6	0.7	0.8	0.5	0.8	1	1	0.8	1	0.7	0.7	0.7	0.3	0.8	0.8	

KELOMPOK BAWAH

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									X
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
16	VINA RAHMI	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15
17	ALPIANSYAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15
18	RAFIKA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	15
19	RIDHO	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	13
20	SOFYAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13
21	GUSTI ANDA PADANG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	12
22	DIANA	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	10
23	ULFA SARI	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	9
24	AYU ADINDA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8
25	DITA ARDIRA	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7
BB		7	7	6	6	4	2	4	6	3	6	6	7	4	2	2	3	3	4	3	2	6	6	4	7	7	
PB		0.7	0.7	0.6	0.6	0.4	0.2	0.4	0.6	0.3	0.6	0.6	0.7	0.4	0.2	0.2	0.3	0.3	0.4	0.3	0.2	0.6	0.6	0.4	0.7	0.7	

DP (PA - PB)	0.1	0.3	0.4	0	0.3	0.4	0.3	0.1	0.7	0	0	0	0	0.4	0.3	0.6	0.7	0.7	0.4	0.7	0.5	0.1	0.1	-0.1	0.1	0.1
Keterangan	JELEK	CUKUP	BAIK	JELEK	CUKUP	BAIK	CUKUP	JELEK	BAIK SE	JELEK	JELEK	JELEK	BAIK	CUKUP	BAIK	BAIK SE	BAIK SE	BAIK	BAIK SE	BAIK	JELEK	JELEK	JELEK	JELEK	JELEK	

Lampiran 10

TABULASI HASIL UJI KESUKARAN TES

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									SKOR TOTAL (Y)	$\sum Y^2$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	INDRA WIJAYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17	289
2	RIDHO	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	12	144
3	CANDRA HALIM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	400
4	SATRIO HERLAMBA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20	400
5	RYAN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19	361
6	RIKO SYAHPUTRA	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17	289
7	LUKMAN HAKIM	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	289
8	HAIKAL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	18	324
9	GUSITI ANDAPADANG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	12	144
10	SOFYAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13	169
11	ILHAM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	400
12	SISKA WAHYUNI	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	289
13	ULFA SARI	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	9	81
14	WIDYA SEPTIANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21	441
15	PUTRI ANA	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15	225
16	VINA RAHMI	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15	225
17	M.FAHRI RIZKY	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	15	225
18	ALPIANSYAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	15	225
19	HIKMATUL FADHILLAH	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	17	289
20	DESI MANDA SARI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	17	289	
21	DIANA	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	9	81
22	ARNI KHAIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	400
23	DITA ARDIRA	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	49
24	RAFIKA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16	256
25	AYU ADINDA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	8	64
B		19	21	19	16	13	13	11	14	18	15	13	18	14	10	13	18	18	16	18	13	15	14	10	18	19		
KESUKARAN SOAL)		0.76	0.84	0.76	0.64	0.52	0.52	0.44	0.56	0.72	0.6	0.52	0.72	0.56	0.4	0.52	0.72	0.72	0.64	0.72	0.52	0.6	0.56	0.4	0.72	0.76		
dit. rangkai		M	M	M	S	S	S	S	S	M	S	S	M	S	S	S	M	M	S	M	S	S	S	S	M	M		

Kelompok Atas

TABULASI HASIL UJI DAYA PEMBEDA SOAL

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									X	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	HIKMATUL FADHILLAH	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17	
2	WIDYA SEPTIANI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21	
3	CANDRA HALIM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	
4	SATRIO HERLAMBANG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20	
5	ILHAM	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	
6	ARNI KHAIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20	
7	RYAN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	19
8	HAIKAL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	18
9	INDRA WIJAYA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	17
10	RIKO SYAHPUTRA	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17
	BA	8	10	10	6	7	6	7	7	10	6	6	7	8	5	8	10	10	8	10	7	7	7	3	8	8		
	PA	0.8	1	1	0.6	0.7	0.6	0.7	0.7	1	0.6	0.6	0.7	0.8	0.5	0.8	1	1	0.8	1	0.7	0.7	0.7	0.3	0.8	0.8		

Kelompok Bawah

NO	NAMA	BUTIR SOAL																									X	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
16	VINA RAHMI	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15
17	ALPIANSYAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	15	
18	RAFIKA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	15	
19	RIDHO	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	13	
20	SOFYAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13	
21	GUSTI ANDA PADANG	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	12	
22	DIANA	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	10	
23	ULFA SARI	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	9	
24	AYU ADINDA	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8	
25	DITA ARDIRA	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	
	BB	7	7	6	6	4	2	4	6	3	6	6	7	4	2	2	3	3	4	3	2	6	6	4	7	7		
	PB	0.7	0.7	0.6	0.6	0.4	0.2	0.4	0.6	0.3	0.6	0.6	0.7	0.4	0.2	0.2	0.3	0.3	0.4	0.3	0.2	0.6	0.6	0.4	0.7	0.7		
	DP (PA - PB)	0.1	0.3	0.4	0	0.3	0.4	0.3	0.1	0.7	0	0	0	0.4	0.3	0.6	0.7	0.7	0.4	0.7	0.5	0.1	0.1	-0.1	0.1	0.1		
	Keterangan	JELEK	CUKUP	BAIK	JELEK	CUKUP	BAIK	CUKUP	JELEK	BAIK SEKALI	JELEK	JELEK	JELEK	BAIK	CUKUP	BAIK	BAIK SEKALI	BAIK SEKALI	BAIK	BAIK SEKALI	BAIK	JELEK	JELEK	JELEK	JELEK	JELEK		

Lampiran 11

Indeks Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran tes digunakan untuk melihat apakah tes yang disusun merupakan tes yang baik atau tidak. Artinya tes tidak terlalu mudah maupun sukar, yang berarti tes yang diberikan kepada siswa tergolong sedang. Uji tingkat kesukaran tes untuk soal no 2 dapat dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{Js}$$

Sebagai perhitungan indeks kesukaran tes soal nomor 2 adalah:

$$P = \frac{21}{25} = 0,84$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes nomor 2 termasuk dalam kategori mudah.

No. Soal	P	Klasifikasi
1	0,76	Mudah
2	0,84	Mudah
3	0,76	Mudah
4	0,64	Sedang
5	0,52	Sedang
6	0,52	Sedang
7	0,44	Sedang
8	0,56	Sedang
9	0,72	Mudah
10	0,6	Sedang
11	0,52	Sedang
12	0,72	Mudah
13	0,56	Sedang

14	0,4	Sedang
15	0,52	Sedang
16	0,72	Mudah
17	0,72	Mudah
18	0,64	Sedang
19	0,72	Mudah
20	0,52	Sedang
21	0,6	Sedang
22	0,56	Sedang
23	0,4	Sedang
24	0,72	Mudah
25	0,76	Mudah

TES UJI DAYA BEDA

Untuk mengetahui indeks soal nomor 2 sebagai berikut:

$$D = PA - PB$$

$$D = 1 - 0,7$$

$$D = 0,3$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes nomor 2 termasuk dalam kategori cukup.

No. Soal	Daya Beda	Klasifikasi
1	0,1	Jelek
2	0,3	Cukup
3	0,4	Baik
4	0	Jelek

5	0,3	Cukup
6	0,4	Baik
7	0,3	Cukup
8	0,1	Jelek
9	0,7	Baik Sekali
10	0	Jelek
11	0	Jelek
12	0	Jelek
13	0,4	Baik
14	0,3	Cukup
15	0,6	Baik
16	0,7	Baik Sekali
17	0,7	Baik Sekali
18	0,4	Baik
19	0,7	Baik Sekali
20	0,5	Baik
21	0,1	Jelek
22	0,1	Jelek
23	-0,1	Jelek
24	0,1	Jelek
25	0,1	Jelek

Lampiran 12

Data Hasil Belajar Siswa

A. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No Urut	Kode Siswa	Pre-Test			Post-Test		
		Skor	Nilai (X1)	X1 ²	Skor	Nilai (X2)	X2 ²
1	1	3	30	900	8	80	6400
2	2	1	10	100	7	70	4900
3	3	5	50	2500	9	90	8100
4	4	2	20	400	7	70	4900
5	5	5	50	2500	9	90	8100
6	6	3	30	900	8	80	6400
7	7	3	30	900	9	90	8100
8	8	6	60	3600	10	100	10000
9	9	1	10	100	7	70	4900
10	10	5	50	2500	10	100	10000
11	11	4	40	1600	8	80	6400
12	12	5	50	2500	10	100	10000
13	13	2	20	400	9	90	8100
14	14	6	60	3600	10	100	10000
15	15	1	10	100	7	70	4900
16	16	1	10	100	8	80	6400
17	17	6	60	3600	10	100	10000
18	18	6	60	3600	9	90	8100
19	19	4	40	1600	9	90	8100
20	20	6	60	3600	9	90	8100
21	21	2	20	400	8	80	6400
22	22	5	50	2500	10	100	10000
23	23	4	40	1600	9	90	8100
24	24	4	40	1600	9	90	8100
25	25	5	50	2500	9	90	8100
Jumlah Nilai		95	950	43700	218	2180	192600
Rata-Rata		3.80	38.00		8.72	87.20	
Standar Deviasi			17.80			10.21	
Varians			316.67			104.33	
Maksimum		6	60		10	100	
Minimum		1	10		7	70	

B. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No Urut	Kode Siswa	Pre-Test			Post-Test		
		Skor	Nilai (X1)	X1 ²	Skor	Nilai (X2)	X2 ²
1	1	3	30	900	7	70	4900
2	2	1	10	100	5	50	2500
3	3	5	50	2500	9	90	8100
4	4	4	40	1600	9	90	8100
5	5	1	10	100	5	50	2500
6	6	5	50	2500	9	90	8100
7	7	4	40	1600	8	80	6400
8	8	4	40	1600	8	80	6400
9	9	2	20	400	6	60	3600
10	10	2	20	400	5	50	2500
11	11	5	50	2500	9	90	8100
12	12	4	40	1600	8	80	6400
13	13	5	50	2500	9	90	8100
14	14	3	30	900	6	60	3600
15	15	2	20	400	7	70	4900
16	16	4	40	1600	9	90	8100
17	17	3	30	900	8	80	6400
18	18	3	30	900	8	80	6400
19	19	2	20	400	8	80	6400
20	20	1	10	100	7	70	4900
21	21	4	40	1600	9	90	8100
22	22	4	40	1600	8	80	6400
23	23	2	20	400	7	70	4900
24	24	1	10	100	7	70	4900
25	25	5	50	2500	8	80	6400
Jumlah Nilai		79	790	29700	189	1890	147100
Rata-Rata		3.16	31.60		7.56	75.60	
Standar Deviasi			14.05			13.25	
Varians			197.33			175.67	
Maksimum		5	50		9	90	
Minimum		1	10		5	50	

Lampiran 13

Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 950 \qquad \sum X^2 = 43700 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{950}{25} = 38$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(43700) - (950)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1092500 - 902500}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{190000}{600}$$

$$S^2 = 316,67$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{316,67} = 17,80$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 2180 \qquad \sum X^2 = 192600 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2180}{25} = 87,2$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(192600) - (2180)^2}{25(25-1)}$$
$$S^2 = \frac{4815000 - 4752400}{25 \times 24}$$
$$S^2 = \frac{62600}{600}$$
$$S^2 = 104,33$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{104,33} = 10,21$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 790 \qquad \sum X^2 = 29700 \qquad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{790}{25} = 31,6$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{25(29700) - (790)^2}{25(25-1)}$$
$$S^2 = \frac{742500 - 624100}{25 \times 24}$$
$$S^2 = \frac{118400}{600}$$
$$S^2 = 197,33$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{197,33} = 14,05$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1890 \quad \sum X^2 = 147100 \quad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1890}{25} = 75,6$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(147100) - (1890)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{3677500 - 3572100}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{105400}{600}$$

$$S^2 = 175,67$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{175,67} = 13,25$$

Lampiran 14

Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat H_0 dan H_a yaitu:

H_0 = Tes tidak berdistribusi normal

H_a = Tes berdistribusi normal

2. Hitunglah rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{950}{25} = 38$$

Dan

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(43700) - (950)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1092500 - 902500}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{190000}{600}$$

$$S^2 = 316,67$$

$$S = \sqrt{316,67}$$

$$S = 17,80$$

3. Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

Soal Nomor 1

$$Z_{score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{10 - 38}{17,80} = \frac{-28}{17,80} = -1,573$$

4. Menghitung $F(Z_i)$
dengan melihat tabel $F(Z_i)$ dibawah yaitu:

$$Z_{score} = -1,573 \text{ maka } F(Z_i) = 0,05$$

5. Menghitung $S(Z_i)$
dengan rumus:

Soal Nomor 1

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{4}{25} = 0,16$$

6. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

Soal Nomor 1

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,05 - 0,16 = -0,11$$

Harga mutlaknya adalah 0,11.

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah 0,133 dengan $L_{tabel} = 0,173$.
8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kriterianya adalah terima H_a jika L_0 lebih kecil dari L_{tabel} . Dari soal pre-test pada kelas eksperimen yaitu $L_0 < L_t = 0,133 < 0,173$ maka soal pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Normalitas Soal Pre-test pada Kelas Eksperimen

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) – S(zi)
1	10	4	4	-1,573	0,05	0,160	0,110
2	20	3	7	-1,011	0,147	0,280	0,133
3	30	3	10	-0,449	0,326	0,400	0,074
4	40	4	14	0,112	0,560	0,560	0,000
5	50	6	20	0,674	0,773	0,800	0,027
6	60	5	25	1,236	0,894	1,000	0,206
Rata-Rata	38	25				Lhitung	0,133
SD	17,80					Ltabel	0,173

Uji Normalitas Soal Post-test pada Kelas Eksperimen

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) – S(zi)
1	70	4	4	-1,685	0,040	0,160	0,120
2	80	5	9	-0,705	0,227	0,360	0,133
3	90	10	19	0,274	0,637	0,760	0,123
4	100	6	25	1,254	0,912	1,000	0,089
Rata-Rata	87,2	25				Lhitung	0,133
SD	10,21					Ltabel	0,173

Uji Normalitas Soal Pre-Test pada Kelas Kontrol

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) – S(zi)
1	10	4	4	-1,537	0,061	0,160	0,099
2	20	5	9	-0,826	0,198	0,360	0,162
3	30	4	13	-0,114	0,440	0,520	0,080
4	40	7	20	0,598	0,742	0,800	0,058
5	50	5	25	1,310	0,912	1,000	0,089
Rata-Rata	3,16	25				Lhitung	0,162
SD	14,05					Ltabel	0,173

Uji Normalitas Soal Post-test pada Kelas Kontrol

No	Nilai (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) – S(zi)
1	50	3	3	-1,932	0,026	0,120	0,094
2	60	2	5	-1,177	0,106	0,200	0,094
3	70	5	10	-0,423	0,326	0,400	0,074
4	80	8	18	0,332	0,637	0,720	0,083
5	90	7	25	1,087	0,875	1,000	0,125
Rata-Rata	75.6	25				Lhitung	0,125
SD	13,25					Ltabel	0,173

Lampiran 15

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

1. Pre-Test

Kelas Eksperimen

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{43700 - \frac{(950)^2}{25}}{(25 - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{43700 - \frac{902500}{25}}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{43700 - 36100}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{7600}{24}$$

$$SD_1^2 = 316,67$$

Kelas Kontrol

$$SD_2^2 = \frac{\sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{29700 - \frac{(790)^2}{25}}{(25 - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{29700 - \frac{624100}{25}}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{29700 - 24964}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{4736}{24}$$

$$SD_2^2 = 197,33$$

Sehingga diperoleh:

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{316,67}{197,33}$$

$$F_{hitung} = 1,604$$

Diperoleh $F_{tabel} = 1,984$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,604 < 1,984$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

2. Post-Test

Kelas Eksperimen

$$SD_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{192600 - \frac{(2180)^2}{25}}{(25 - 1)}$$

$$SD_1^2 = \frac{192600 - \frac{4752400}{25}}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{192600 - 190096}{24}$$

$$SD_1^2 = \frac{2504}{24}$$

$$SD_1^2 = 104,33$$

Kelas Kontrol

$$SD_2^2 = \frac{\sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N}}{(N - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{147100 - \frac{(1890)^2}{25}}{(25 - 1)}$$

$$SD_2^2 = \frac{147100 - \frac{3572100}{25}}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{147100 - 142884}{24}$$

$$SD_2^2 = \frac{4216}{24}$$

$$SD_2^2 = 175,67$$

Sehingga diperoleh:

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{175,67}{104,33}$$

$$F_{hitung} = 1,683$$

Diperoleh $F_{tabel} = 1,984$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,683 < 1,984$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi varians data post-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

Lampiran 16

Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (Polled Varian). Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode Role Playing terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode Role Playing terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan.

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa (post-test), diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{X}_1 = 87,20 \quad S_1^2 = 104,33 \quad n_1 = 25$$

$$\bar{X}_2 = 75,60 \quad S_2^2 = 175,67 \quad n_2 = 25$$

Dimana

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$t = \frac{87,20 - 75,60}{\sqrt{\frac{(25-1) 104,33 + (25-1) 175,67}{25+25-2} \times \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{\frac{2503,92 + 4216,08}{48} \times \left(\frac{2}{25} \right)}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{140 \times 0,08}}$$

$$t = \frac{11,6}{\sqrt{11,2}}$$

$$t = \frac{11,6}{3,34}$$

$$t = 3,473$$

Dari perhitungan tersebut diketahui nilai $t_{hitung} = 3,473$. Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. T_{tabel} diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ menggunakan rumus excel yaitu =TINV (0,05; dk). Maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,011$.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,473 > 2,011$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode Role Playing terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan.

Lampiran 17

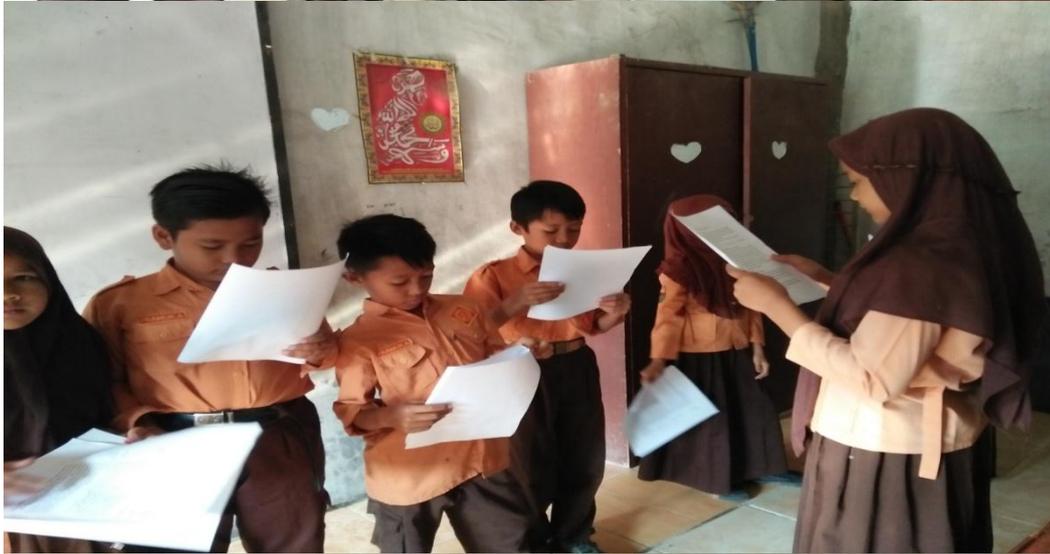
Dokumentasi



Guru Menunjuk Siswa Untuk Bermain Peran Sambil Membagikan Naskah Role Playing



Siswa Membagi Perannya Masing-Masing Sesuai Dengan Naskah



Siswa Bekerjasama Dalam Memainkan Peran



Guru Sebagai Fasilitator dalam Proses Pembelajaran



Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-3308/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2018
Lampiran : -
Hal : **Izin Riset**

13 Maret 2018

Yth.Ka MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : SEPTI AYU LESTARI
Tempat/Tanggal Lahir : Binjai, 09 September 1996
NIM : 36141029
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV MIS AL-HIDAYAH PERCUT SEI TUAN.

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AL-HIDAYAH DATUK KABU

STATUS : TERAKREDITASI NSM : 111212070035

Email : yaysanalhidayah37@gmail.com

Jl. Datuk Kabu No. 37 Pasar III TEMBUNG Hp. 0823 0439 5432

SURAT KETERANGAN

Nomor : 276/Ka.MIS/YP-AH/IV/2018

Bismillahirrahmannirrahim.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MIS AL – HIDAYAH DATUK
KABU Percut Sei Tuan Menerangkan bahwa :

Nama : SEPTI AYU LESTARI
NIM : 36.14.1.029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melaksanakan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Datuk Kabu
dari tanggal 4 April 2018 sampai tanggal 16 April 2018 Dengan judul :
“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap
Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan”.

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat
dipergunakan seperlunya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Tembung, 16 April 2018
K. MIS AL – HIDAYAH

Muhammad Iqbal, SH
MUHAMMAD IQBAL, SH