



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 8 MEDAN KECAMATAN
MEDAN PETISAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn)
T.A 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

OLEH:

NOVITA MAHARANI LUBIS

36.15.3.111

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 8 MEDAN KECAMATAN
MEDAN PETISAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn)
T.A 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

OLEH:

NOVITA MAHARANI LUBIS

36.15.3.111

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

NIRWANA ANAS, S.Pd, M.Pd

NIP. 197612232005012004

PANGULU ABDUL KARIM, LC, MA

NIP: 197307162007101003

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

2019



**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 203731Email:
fiiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Novita Maharani Lubis
NIM : 36.15.3.111
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 15 April 2019
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) T.A 2018/2019

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd	Pendidikan	Tidak Ada	
2.	Pangulu Abdul Karim Nst, Lc, MA	Agama	Tidak Ada	
3.	Nunzairina, M.Ag	Metodologi	Ada	
4.	Ramadhan Lubis, S.Ag, M.Ag	Hasil	Ada	

Medan, 15 April 2019

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

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



**KEMENTERIAN 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 203731Email:
fiiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 8 MEDAN KECAMATAN MEDAN PETISAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) T.A 2018/2019**” yang disusun oleh NOVITA MAHARANI LUBIS yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

15 April 2019 M
10 Sya’ban 1440 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

Sekretaris

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

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

Anggota Penguji

1. Nirwana Anas, M.Pd
NIP: 19761223 200501 2 004

2. Pagulu Abdul Karim. Nst, Lc, MA
NIP: 19730716 200710 1 003

3. Nunzairina, M.Ag
NIP: 19730827 200501 2 005

4. Ramadhan Lubis, S.Ag, M.Ag
NIP: 19720817 200701 1 051

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Novita Maharani Lubis
Nim : 36153111
Jur/program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / S1
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) T.A 2018/2019.

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 ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, April 2019

Yang membuat pernyataan

Novita Maharani Lubis
Nim. 36153111



ABSTRAK

Nama : Novita Maharani Lubis
Nim : 36.15.3.111
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
Pembimbing II : Pangulu Abdul Karim Nst, Lc, MA
Judul Skripsi : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2018/2019”**

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Hasil Belajar

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

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 40 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampel total atau *Total Sampling* yaitu sampel adalah keseluruhan jumlah populasi. Satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model *Role Playing* pembelajaran PKn yaitu kelas IVB yang berjumlah 20 siswa, dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model ceramah dan media buku paket PKn yaitu kelas IVA yang berjumlah 20 siswa. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa pre test dan post test sebanyak 10 soal yang telah validkan ke dosen ahli dan siswa. Analisis data yang digunakan yaitu t-test.

Temuan penelitian ini sebagai berikut: 1) hasil belajar PKn siswa dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post tes*) pada kelas eksperimen (IVB) dengan menggunakan model *Role Playing* Pembelajaran PKn diperoleh rata-rata *post test* 83,50 sedangkan kelas kontrol (IVA) dengan menggunakan model ceramah dan media buku paket pembelajaran PKn diperoleh rata-rata *post test* 61,50. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik, 3) Berdasarkan uji statistik t pada data *post test* bahwa diperoleh hasil yang signifikan pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,048 > 0,013$ ($n=38$) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIN8 Medan Kecamatan Medan Petisah.

Mengetahui,
Pembimbing I

Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 197612232005012004

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakatuh

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah melimpahkan nikmat yang tak terhitung, Rahmad dan Karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wasallam, selaku panutan memberi risalah yang baik bagi umat Islam.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) T.A 2018/2019”** merupakan sebuah karya ilmiah yang di susun penulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis menyadari bahwa penulis hanyalah manusia biasa yang tidak akan luput dari salah dan khilaf. Sehingga penulis yakin, dalam karya ini terdapat kesalahan ataupun kejanggalan. Untuk itu, dengan segala kerendahn hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan tidak lupa penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun bagi perbaikan karya ini nantinya.

Selanjutnya penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa ada bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya terkhusus kepada Ibu tersayang Emmy Nasution dan Ayahanda Tercinta Yusri Mushar Lubis serta kakak yang luar biasa hebatnya dimata saya Dini Permata Sari Lubis yang telah

banyak memberikan dorongan, semangat, nasehat, serta materil yang diberikan kepada penulis dari kecil hingga seperti sekarang. Tidak lupa pula penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag.
2. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd.
3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, M.A selaku ketua jurusan PGMI FITK UINSU dan selaku penasehat akademik beserta para staf-stafnya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Pangulu Abdul Karim Nst, Lc, MA selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
5. Terimakasih kepada adik-adik tercinta yang sudah mau membantu Abdur Rahim Lubis, Muhammad Yaser Habibi Lubis yang telah menjadi penyemangat bagi penulis.
6. Terimakasih kepada Yogi Alfayet yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini baik dari segi materil maupun dukungan.
7. Ucapan terima kasih kepada Ibu Khairani, S.Ag, M.Pd selaku kepala MIN 8 Medan dan Ibu Ros Abadi Zebua selaku guru kelas IV-B serta seluruh dewan guru dan para siswa kelas IV yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Ucapan terima kasih kepada Ibu Kepala Perpustakaan UIN Sumatera Utara beserta para staf-stafnya yang telah memberikan pelayanan berupa peminjaman buku, baik selama masa kuliah, maupun proses penyusunan skripsi.
9. Ucapan terima kasih kepada sahabat-sahabat tersayang dan tercinta seperjuangan PGMI-3 stambuk 2015 yang luar biasa yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang senantiasa memberi motivasi, semangat dan dukungan untuk membantu penulis selama mengerjakan skripsi dan sama-sama berjuang untuk meraih gelar “S.Pd”.

Untuk itu dengan hati yang tulus penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mereka, semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka dengan berlipat ganda. Penulis juga meminta maaf apabila ada kekurangan dan kelemahan didalam skripsi ini karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT.

Sumbangan kritik dan saran dari pembaca sangatlah penulis harapkan guna penyempurnaan dimasa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Medan, 12 April 2019

Penulis

NOVITA MAHARANI LUBIS
NIM: 36.15.3.111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Batasan Masalah 8

D. Rumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 9

F. Manfaat Penelitian 9

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori 12

2.1 Model Pembelajaran *Role Playing* 12

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*..... 12

2.1.2 Tujuan *Role Playing*..... 14

2.1.3 Langkah-langkah *Role Playing* 15

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*..... 17

2.2 Hakikat Belajar..... 18

2.3 Hasil Belajar..... 20

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	20
2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
2.4 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.....	26
2.4.1 Pengertian Pembelajaran PKn.....	26
2.4.2 Ruang Lingkup Pembelajaran PKn.....	27
2.4.3 Tujuan Pembelajaran PKn.....	27
2.5 Materi Ajar	28
2.5.1 Pemerintahan Pusat.....	28
B. Kerangka Pikir	33
C. Penelitian Relevan.....	34
D. Pengajuan Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	38
B. Lokasi	39
C. Populasi dan Sampel	39
D. Definisi Operasional	40
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
1. Uji Validitas Tes	42
2. Reabilitas Tes	44
3. Tingkat Kesukaran	45
4. Daya Pembeda Soal.....	46
F. Teknik Analisis Data	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas	49
3. Uji Hipotesis	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	52
1. Deskripsi Data Penelitian.....	52
2. Deskripsi Data Instrumen.....	52
a. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	52

b. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	53
3. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar PKn siswa.....	54
a. Uji Normalitas Data	54
b. Uji Homogenitas Data.....	55
c. Uji Hipotesis Data.....	56
4. Pembahasan Hasil Penelitian	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
C. Penutup.....	61

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV MIN 8 Medan	40
Tabel 3.3 Kriteria Reabilitas Suatu Tes	45
Tabel 3.4 Kriteria Indeks Kesukaran	46
Tabel 3.5 Tabel Daya Pembeda Soal	47
Tabel 4.1 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.2 Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis	56

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Balasan Sekolah
- Lampiran 3 : RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 4 : RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 5 : Silabus
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Validitas Soal
- Lampiran 7 : Soal Validitas
- Lampiran 8 : Soal Pre Test dan Post Test
- Lampiran 9 : Tabel Uji Validitas Soal
- Lampiran 10 : Tabel Uji Reabilitas Soal
- Lampiran 11 : Tabel Hasil Tingkat Kesukaran
- Lampiran 12 : Tabel Daya Pembeda Soal
- Lampiran 13 : Tabel Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 14 : Tabel Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 : Tabel Uji Normalitas Kelas Kotrol
- Lampiran 16 : Tabel Uji Normalitas Kelas Eksperimen
- Lampiran 17 : Prosedur Uji Validitas Butir Soal
- Lampiran 18 : Prosedur Uji Reabilitas Soal
- Lampiran 19 : Prosedur Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal
- Lampiran 20 : Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Hasil Belajar
- Lampiran 21 : Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar
- Lampiran 22 : Prosedur Pengujian Hipotesis

Lampiran 23 : Tabel Nilai-nilai r Product Momen

Lampiran 24 : Tabel Nilai Distribusi t

Lampiran 25 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 26 : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun UUD 1945. Pembelajaran PKn dari itu harus diajarkan kepada peserta didik agar peserta didik lebih mengetahui tentang peraturan agama maupun peraturan yang terdapat di dalam UUD 1945.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang sangat penting dalam memfasilitasi siswa untuk mengembangkan karakter (sikap), kemampuan dalam kecakapan kewarganegaraan, dan siswa bisa mengetahui sejarah Indonesia agar tidak pudar dimakan oleh perkembangan zaman. Pada abad 21 dimana pada abad ini menunjukkan bahwa merosotnya karakter anak bangsa bahkan berkurang nya bukti cinta kepada Indonesia terhadap pengalaman nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, hal ini lah yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sangat lah penting diajarkan kepada siswa baik dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan Perguruan Tinggi.

Pendidikan Kewarganegaraan identik dengan istilah *civic*, yaitu mata pelajaran yang bertujuan membentuk dan mempersiapkan atau membina

warganegara yang baik, cerdas, bertanggung jawab.¹Warga negara yang tahu, sadar akan hak dan kewajibannya, hal ini dapat di wujudkan dalam bentuk sikap, prilaku dan perbuatan yang baik.

Tujuan utama pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar memberikan pengertian, pengetahuan, dan pemahaman tentang Pancasila yang benar. Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila. Mengenalkan pada siswa tentang sistem pemerintah negara dan menanamkan sikap dan karakter positif pada siswa dalam bermasyarakat dan berkewarganegaraan.²

Dalam mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik dan tepat agar tujuan dari pembelajaran PKn tersebut dapat tercapai, yaitu dengan menjadikan siswa berpikir kritis, rasional dan kreatif. Ketiga aspek tersebut dapat terwujud dengan keterlibatan peran aktif siswa untuk tanya jawab, berdiskusi, bermain peran atau sosiodrama dan menganalisis suatu permasalahan. Pembelajaran PKn mencakup beberapa aspek, diantaranya pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan nilai-nilai kewarganegaraan yang semuanya itu tidak dapat dipisahkan dan harus dimiliki oleh setiap siswa sehingga akan membentuk siswa menjadi insan yang cerdas, kreatif, dan berbudaya.³ Hal ini lah yang menyebabkan pembelajaran PKn tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan terutama pada pendidikan dasar SD/MI.

¹Kaelan, dkk, 2007 *Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta: Paradigma. Hlm. 2

²Udin S. Winatraputra, 2009 *Materi Pokok Pembelajaran PKn di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka. Hlm. 1-7

³*Ibid.*, Hlm. 1

Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “an”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris yaitu “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan, istilah lain “*ta’lim*” yang berarti pengajaran dan “*ta’bid*” yang berarti melatih.⁴

Menurut *UNESCO* pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan manusia dewasa untuk mengembangkan kemampuan anak melalui bimbingan, mendidik dan lahan untuk perannya di masa depan. Dalam dunia pendidikan terdapat jantung pembangunan pribadi dan masyarakat.⁵*UNESCO* merencanakan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang, yakni: 1) Belajar untuk mengetahui (*learning to know*); 2) Belajar melakukan sesuatu (*learning to do*); 3) Belajar menjadi seseorang (*learning to be*); 4) Belajar hidup bersama (*learning to live together*).

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ketuntasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa

⁴Rosdiana A. Bakar, 2015 *Dasar-dasar Kependidikan*, Medan: Gema Ihsani. Hlm. 12

⁵Syafaruddin. 2015. *Manajemen Organisasi Pendidikan Persepektif Sains dan Islam*, Medan: Perdana Publishing. Hlm. 50

dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya ke araha kesempurnaannya.⁶

Anak-anak harus menuntut ilmu pendidikan agar masa depan anak bisa berkehidupan lebih baik serta memperbaiki tumbuhnya kekuatan rohani dan jasmani yang ada pada anak-anak. Seperti pendidikan di Indonesia yang tidak lepas dari pendidikan Islam. Pendidikan Islam adalah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan seluruh potensi manusia baik lahir maupun batin agar terbentuknya pribadi Muslim seutuhnya.⁷

Usia anak-anak sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret, kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.⁸ Pada fase ini siswa sangat mudah didik untuk membentuk suatu perubahan perilaku dalam proses belajar.

Guru merupakan salah satu tenaga kependidikan yang mempunyai tugas berat dan mempunyai tanggung jawab kemanusiaan besar yang berkaitan dengan proses pendidikan generasi bangsa menuju keberhasilan disekolah. Guru sebagai ujung tombak dalam suatu pelaksanaan pendidikan

⁶*Ibid.*, Hlm. 12

⁷Haidar Putra Daulay, 2014. *Pendidikan Islam dalam Persepektif Filsafat* Jakarta: Peranandamedia Group. Hlm. 11

⁸Heruman, 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hlm. 1

yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar.⁹ Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap dan juga kemandirian siswa dalam proses belajar. Untuk itu sebagai seorang guru harus pandai memilih strategi apa yang harus sesuai dengan materi pembelajaran berlangsung agar pembelajaran dikelas bisa berjalan efektif.

Pada tingkat SD/MI guru tidak hanya memberi bekal kemampuan untuk membaca, menulis, apalagi berhitung. Tetapi guru juga harus memberikan unsur sikap belajar dan sikap sosial yang diperoleh dari konsep penerapan materi yang diajarkan setiap mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Tujuan dari adanya pembelajaran PKn di SD/MI ialah: (1) Mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila (2) Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan rasa cinta tanah air (3) Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.¹⁰

⁹Mara Samin Lubis, 2016 *Telaah Kurikulum Pendidikan Menengah Umum/Sederajat* Medan: Perdana Publishing. Hlm. 121

¹⁰Maulana Arafat Lubis, 2018 *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, Medan: Akasha Sakti. Hlm. 26

Dari segi pembelajaran atau sistem penyampaian PKn selama ini lebih menekankan pada pembelajaran satu arah dengan dominasi guru yang lebih menonjol sehingga hasilnya sudah dapat diduga, yaitu verbalisme yang selama ini sudah dianggap sangat melekat pada pendidikan umumnya di Indonesia. Tentunya hal tersebut bertentangan dengan konsep Kurikulum 2013 (K13) yang dimana mewajibkan siswanya untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan model konvensional oleh guru juga menyebabkan siswa pasif dan cenderung bosan dalam menerima pelajaran, masalah tersebut merupakan masalah yang harus segera dipecahkan sebab jika tidak akan mempengaruhi perkembangan siswa dalam menerima pembelajaran berikutnya khususnya PKn.

Model konvensional tidak cukup untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warganegara yang baik. Inovasi pembelajaran salah satu hal penting yang harus dimiliki dan dilakukan oleh guru.¹¹ Model adalah suatu pola, yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas.¹² Salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam memberdayakan sikap kognitif (belajar) peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Role Playing*.

¹¹Fatthurahman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*, Yogyakarta: Garudhawaca, Hlm. 80

¹²Darwadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar* Yogyakarta: DeePublish. Hlm. 44

Model *role playing* merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Metode *role playing* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain.¹³ Dalam model pembelajaran ini dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Penelitian terdahulu Rizki Ananda terdapat pada Jurnal Basicedu Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018 dalam judul “Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode *Role Playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota”. Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengemabngan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar PKn sisa belum sesuai dengan yang diharapkan. Peneliti mengubah model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran *role playing* yang dimana dalam penggunaan model tersebut didapatkan hasil bahwasanya pembelajaran PKn dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota, hal itu dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata yang diperoleh selama penelitian dilakukan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliri uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model**

¹³Aris Shoimin. 2016. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal. 161

Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa masih rendah
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan model dalam pembelajaran PKn
3. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat.
4. Kurangnya berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran PKn
6. Siswa mengalami kejenuhan dan mudah bosan selama proses pembelajaran PKn berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah: **“Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2018/2019”.**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas kontrol pada mata pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah T.A 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada mata pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah T.A 2018/2019?
3. Adakah pengaruh yang signifikan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah T.A 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol pada mata pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah T.A 2018/2019.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada mata pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah T.A 2018/2019.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dibidang pendidikan. Serta dapat memberikan masukan pengetahuan wawasan kepala sekolah dan guru tentang pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tahun ajaran 2018/2019. Apabila model ini diperoleh dengan proses yang baik akan diperoleh pula pada hasil akhir yang baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah.

Dapat digunakan sekolah sebagai rangka perbaikan sistem pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*, memperoleh pengalaman melakukan variasi strategi dalam proses pembelajaran di SD/MI.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

2.1 Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.¹⁴

Maka dapat dipahami bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penugasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan di lakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pengertian *role playing* menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah “mengambil bagian dalam melakukan suatu kegiatan yang menyenangkanbaik dengan menggunakan alat atau tanpa alat”¹⁵

¹⁴Basri Syamsu. *Metode Pembelajaran*, Jakarta: Press Nasional. Hlm. 34

¹⁵Badudu, *Kamus Umum Bahasa Inonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. Hlm. 65

Pengertian lain dijelaskan bahwa *role playing* atau bermain peran menurut Istarani adalah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya.”¹⁶

Dari beberapa pengertian *role playing* atau bermain peran diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain kegiatan *role playing*, peneliti mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dengan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peneliti dapat mengeksplorasikan perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Kemampuan berperan disini meliputi kemampuan menghayati emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap mimik, gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

¹⁶Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada. Hlm. 26

Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa sendiri, lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.¹⁷

2.1.2 Tujuan *Role Playing* (Bermain Peran)

Tujuan dari metode *role playing* atau bermain peran, yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang di tunjukkan orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.¹⁸

Menurut ramayulis dalam istarani mengemukakan bahwa bermain peran digunakan dalam rangka mencapai tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut: (1) Memhami perasaan orang lain; (2) Membagi

¹⁷Ndang Komara. 2010. *Model Pembelajaran Efektif*, Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 120

¹⁸Ismail. 1998. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 21

pertanggung jawaban dan memikulnya; (3) Menghargai pendapat orang lain; (4) Mengambil keputusan dalam kelompok; (5) Membantu penyesuaian diri dengan kelompok; (6) Memperbaiki hubungan sosial; (7) Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap; dan (8) Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap yang salah.¹⁹

2.1.3 Langkah-langkah *Role Playing* (Bermain Peran)

Langkah-langkah bermain peran atau *role playing* menurut Hesti dkk, dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

- 1) Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai. Kalimat-kalimat yang dikurung tidak perlu dibaca, karena kalimat tersebut merupakan petunjuk laku.
- 2) Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
- 3) Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
- 4) Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup.²⁰

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metodel pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran. Langkah-langkah tersebut menurut Wicaksono dkk dapat dijelaskan sebagai berikut:

¹⁹Hamzah B. Uno. 2011. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 71

²⁰Hesti dkk. 2011. *Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipasif*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 87

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran role playing.
- 4) Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan role playing yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.²¹

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa ada tujuh langkah yang harus dilakukan oleh guru, ketika menerapkan suatu teknik bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Skenario sebagai bagian yang penting dalam bermain peran perlu disusun oleh guru dengan cara sebaik mungkin. Meninjau dari skenario yang harus disusun oleh guru.

²¹Wicaksono. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Garudhawacana. Hlm. 37

Apabila hal-hal diatas dapat dilakukan dengan baik dan sungguh-sungguh maka secara otomatis percakapan akan hidup, karena percakapan dilakukan oleh anak-anak yang aktif dan kreatif sesuai watak masing-masing. Untuk pembelajaran kostum disesuaikan dengan kondisi anak, sekolah, dan tema pelajaran.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Penggunaan metode *role playing* atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi
- 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayati.
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi dengan tepat.
- 7) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.²²

Kelemahan dari *role playing* atau bermain peran ialah:

²²Syafruddin Nurdin, dkk. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. Hlm. 299

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini.
- 2) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengatakan pembelajaran.
- 3) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama.
- 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.²³

2.2 Hakikat Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

1) Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia. Dalam usahanya mempertahankan hidup dan mengembangkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dirasakan belajar sebagai sesuatu kebutuhan yang urgen karena semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menimbulkan berbagai perubahan yang melanda segenap aspek kehidupan dan penghidupan manusia. Tanpa belajar, manusia akan mengalami kesulitan yang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan tuntutan hidup, kehidupan dan penghidupan yang senantiasa berubah. Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata

²³*Ibid.*, Hlm. 300

mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran.²⁴ Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh pendidik.

Sedangkan menurut R. Gagne (1989), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Dapat kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan. Dan dalam alqur'an sudah dijelaskan tentang belajar yaitu :

QS. Al-Alaq : 1-5

مَرَعَلَّمَ الَّذِي ﴿٢﴾ الْاَكْرَمُ وَرَبُّكَ اَقْرَأُ ﴿٣﴾ عَلَّقِي مِنَّا الْاِنْسَانَ خَلَقًا ﴿٤﴾ خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ اَقْرَأُ ﴿٥﴾

﴿٥﴾ يَعْلَمُ لَمْ مَّا الْاِنْسَانَ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ بِالْقَلَمِ

²⁴Khadijah. 2013, *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media. Hlm. 18

Artinya: 1. Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, 4. Yang Mengajar manusia, 5. Dia mengajarkan manusia yang tidak diketahuinya.

Sedangkan terdapat hadist yang menjelaskan, pendidikan itu sangat panjang yaitu sejak lahir dari ayunan sampai meninggal dunia, sebagaimana hadis Nabi SAW menjelaskan sebagai berikut :

اطلب العلم من المهد الي اللحد

Artinya : “Tuntutlah ilmu dari buaian sampai keliatan lahat”.²⁵

Dari firman Allah di atas manusia dapat mengambil pelajaran bahwa dengan proses pembelajaran manusia dapat mengetahui tujuan dan segala perbuatan yang dilakukannya. Allah sebagai guru seluruh makhluk oleh karenanya Allah yang mengajar manusia tentang apa yang tidak diketahuinya.²⁶ Dari hadis di atas bahwa pentingnya seseorang belajar sedini mungkin artinya, pendidikan pada anak usia dini akan sangat membekas hingga anak dewasa.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam

²⁵Rosdiana A. Bakar. 2009, *Pendidikan Suatu Pengantar*. Medan: Perdana Publishing. Hlm. 47

²⁶Ahmad Susanto. 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group. Hlm. 1

rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi).

Sebagaimana menurut para ahli Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, sedangkan Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indicator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.²⁷

2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

²⁷Nurmawati. 2016, *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka Media. Hlm. 53

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (2008:24) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal

Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Peserta didiklah yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar. Untuk bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara intern. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya, maka ia tidak belajar dengan baik. Faktor intern yang dialami siswa berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut:

1. Sikap Terhadap Belajar

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak atau mengabaikan.

2. Motivasi belajar

Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa²⁸ motivasi dalam proses belajar mengajar, terutama motivasi intrinsik proses belajar mengajar tidak efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung, misalnya anak kecil tidak akan mampu mengucapkan kata-

¹⁴*Ibid.*, Hlm. 124

¹⁵Istarani, (2015), *Ensiklopedi Pendidikan*, Medan: CV Iscom Medan, Hlm. 26

kata atau berbicara jika fungsi organ bicara belum mencapai taraf kematangan tertentu.

3. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Untuk memperkuat perhatian pada pelajaran, pendidik perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat. Dalam pengajaran klasikal, kekuatan perhatian selama tiga puluh menit telah menurun. Untuk itu, agar pendidikan memberikan istirahat selingan selama beberapa menit. Dengan selingan istirahat tersebut, prestasi belajar siswa akan meningkat kembali.

4. Mengolah Bahan Belajar

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa. Isi bahan belajar berupa pengetahuan, nilai kesusilaan, nilai agama, nilai kesenian, serta keterampilan mental dan jasmani. Cara pemerolehan ajaran berupa cara-cara belajar sesuatu, seperti bagaimana menggunakan kamus, logaritma, atau rumus matematika. Kemampuan menerima isi dan cara pemerolehan tersebut dapat dikembangkan dengan belajar berbagai mata pelajaran. Kemampuan siswa mengolah bahan tersebut menjadi makin baik, bila siswa berpeluang aktif belajar.

5. Menyimpan Perolehan Hasil Belajar

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan. Kemampuan menyimpan tersebut dapat berlangsung dalam waktu pendek dan waktu yang lama. Kemampuan menyimpan dalam waktu pendek berarti hasil belajar cepat dilupakan. Kemampuan menyimpan dalam waktu lama berarti hasil belajar tetap dimiliki siswa. Pemilikan itu dalam waktu bertahun-bertahun, bahkan sepanjang hayat. Proses belajar di ranah kognitif tentang hal pengolahan, penyimpanan, dan penggunaan kembali pesan. Proses belajar terdiri dari proses pemasukan (*input processes*), proses pengolahan kembali dan hasil (*out processes*), dan proses penggunaan kembali (*activation processes*).

6. Menggali Hasil Belajar yang Tersimpan

Menggali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses pengaktifan pesan yang telah menerima. Dalam hal pesan baru, maka siswa akan memperkuat pesan dengan cara mempelajari kembali, atau mengaitkannya dengan bahan lama.

7. Kemampuan berprestasi

Kemampuan berprestasi merupakan suatu puncak proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar, siswa membuktikan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.

8. Rasa percaya diri siswa

Dalam proses belajar diketahui bahwa prestasi merupakan tahap “pembuktian diri” yang diakui oleh pendidik dan rekan sejawat peserta didik. Makin sering berhasil menyelesaikan tugas, maka semakin memperoleh pengakuan umum, dan selanjutnya rasa percaya diri semakin kuat.

9. Intelegensi dan Keberhasilan Belajar

Intelegensi adalah suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien. Jadi kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh bakat khusus, kecerdasan, dan minat.

10. Kebiasaan Belajar

Dalam kegiatan sehari-hari ditemukan adanya kebiasaan belajar yang kurang baik. Maka pendidik sangat perlu untuk memberikan penguat dalam keberhasilan belajar yang dapat mengurangi kebiasaan kurang baik.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial, lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari

diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

2.4 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

2.4.1 Pengertian Pembelajaran PKn

Materi pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis mengambil satu materi dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu pemerintahan pusat. Pendidikan Kewarganegaraan yang sering disebut *Civic Education* adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan membentuk pribadi siswa seutuhnya karena siswa merupakan generasi bangsa yang harus memiliki kepribadian mantap sehingga dapat mewujudkan nilai-nilai dasar pancasila rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam menguasai, dan menerapkan ilmu pengetahuan.

2.4.2 Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Seperti yang telah dikemukakan oleh Kaelan, bahwa bahasan pendidikan Kewarganegaraan adalah hubungan antara warganegara dan negara, serta pendidikan mengenai bela negara yang berpijak pada cita-cita bersama yang pada akhirnya akan membentuk sikap cinta tanah air, sehingga akan mewujudkan pembelaan kepada bangsa bila didapati adanya ancaman dari luar maupun dari dalam yang bertujuan memecah persatuan dan kesatuan bangsa.

Ruang lingkup mata pelajaran PKn di SD/MI yang tertera dalam Standar isi MI meliputi aspek-aspek berikut ini: persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, Hak Asasi Manusia (HAM), kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik, Pancasila dan globalisasi. Konsep Pendidikan Kewarganegaraan adalah mengenai keterampilan-keterampilan kepemimpinan, berfikir kritis, pemecahan masalah, serta sikap yang dituntut dari tiap warganegara yang baik. Pokok bahasan tersebut menuntut siswa untuk tidak hanya dapat memahami materi tetapi pengalaman materi pada kehidupan pembelajaran PKn.

2.4.3 Tujuan Pembelajaran PKn

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 7 ayat 1 yang menyatakan bahwa kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian pada SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik

akan status, hak dan kewajibannya dalam bermasyarakat berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Tujuan utama pembelajaran Kewarganegaraan di sekolah adalah tidak lain memberikan pemahaman yang mendalam mengenai sistem pemerintahan bangsa Indonesia, pada gilirannya akan tumbuh rasa memiliki siswa terhadap Negara Indonesia, diwujudkan dengan menjaga persatuan dan kesatuan, berpartisipasi dalam pembangunan bangsa, sesuai dengan makna yang terkandung dalam Pancasila sebagai ideologi yang telah disepakati bersama. Untuk itu dalam penelitian ini akan mencoba menerapkan pembelajaran PKn dengan menggunakan sistem tepat guna, artinya akan diajarkan dengan metode praktek bagaimana menjadi pemimpin yang baik, berfikir kritis memecahkan masalah bersama, bersikap yang baik, yang kesemuanya bertujuan untuk kepentingan kesejahteraan, ketentraman umum sesuai dengan yang telah dicita-citakan bersama sebagai warganegara Indonesia.

2.5 Materi Ajar

2.5.1 Pemerintahan Pusat

a. Pengertian Pemerintahan Pusat

Pemerintahan pusat adalah gabungan dari beberapa lembaga yang ada pada tingkat pusat, yaitu lembaga legislatif (MPR yang terdiri dari atas DPR dan DPD), lembaga eksekutif (Presiden, wakil presiden dan menteri), lembaga kekuasaan kehakiman (MA, KY, dan MK), BPK. Menurut UU No. 32 tahun 2004 pasal 10 ayat 3 bahwa yang menjadi urusan

pemerintahan pusat adalah sebagai berikut: (1) Politik luar negeri; (2) Pertahanan; (3) Keamanan; (4) Yustitisi; (5) Moneter dan fisik nasional; (6) Agama.

b. Struktur Pemerintahan Pusat

Era reformasi merupakan masa perbaikan tatanan kehidupan berbangsa menuju perbaikan. Segala hal yang menyangkut kehidupan bernegara mengalami perubahan demi tercapainya kehidupan negara yang lebih baik. Begitu pula dengan struktur pemerintahan yang ada di pemerintahan pusat. Pada tahun 1999, UUD 1945 mulai diamendemen (diubah), perubahan ini mengalami empat tahap, yaitu pada tahun 1999, 2000, 2001, dan 2002. Dalam perubahan tersebut banyak yang berubah, bahkan ada pula lembaga yang sebelumnya ada, menjadi dihapuskan dari ketentuan UUD 1945, yaitu Dewan Pertimbangan Agung (DPA).

Selanjutnya, ada pula lembaga yang sebelumnya tidak ada, justru pada era reformasi ini diadakan, yaitu Mahkamah Konstitusi dan Komisi Yudisial. Selain itu, Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR) kedudukannya sama dengan lembaga-lembaga lain.

c. Lembaga-Lembaga Negara Indonesia

Berdasarkan struktur dari kelembagaan negara Indonesia, maka dalam Undang-Undang Dasar 1945 membagi kekuasaan menjadi 4 kekuasaan, yaitu: (1) Kekuasaan eksekutif dijalankan oleh presiden dibantu oleh wakil presiden dan para menteri; (2) Kekuasaan legislatif dipegang oleh Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) dan Dewan Perwakilan

Daerah (DPD); (3) Kekuasaan eksaminatif, yaitu Badan Pemeriksa Keuangan (BPK); (4) Kekuasaan yudikatif atau kekuasaan kehakiman yang terdiri atas Mahkamah Konstitusi (MK), Mahkamah Agung (MA), dan Komisi Yudisial (KY). Mengenai lembaga-lembaga ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Lembaga Eksekutif

Kekuasaan eksekutif adalah kekuasaan untuk menjalankan UU, kekuasaan ini dipegang oleh presiden dan dibantu oleh wakil presiden bersama dengan para menteri yang biasanya disebut sebagai pemerintah. Presiden dan wakil presiden merupakan warga negara Indonesia sejak kelahirannya, sejak UUD 1945 diamandemen presiden dan wakil presiden dipilih langsung oleh rakyat dalam satu pasangan melalui pemilihan umum.

2. Dewan Perwakilan Daerah (DPD)

Anggota Dewan Perwakilan daerah dipilih dari setiap provinsi melalui pemilihan umum. Setiap provinsi diwakili oleh 4 orang, DPD bersidang sedikitnya sekali dalam setahun. Fungsi DPD antara lain mengajukan, membahas, dan melakukan pengawasan atas pelaksanaan undang-undang yang berkaitan dengan otonomi daerah, hubungan pusat dan daerah, pembentukan dan pemekaran serta penggabungan daerah, pengelolaan sumber daya alam dan sumber daya ekonomi lain.

3. Lembaga Eksaminatif

Badan Pemeriksa Keuangan (BPK) merupakan badan yang bebas dan mandiri, anggota Badan Pemeriksa Keuangan (BPK) dipilih oleh Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) dengan memperhatikan pertimbangan DPD dan peresmian dilakukan oleh presiden untuk masa jabatan lima tahun. Adapun BPK sebagai badan inspeksi anatar lain bertugas memeriksa pengelolaan dan tanggung jawab tentang keuangan negara, BPK berkedudukan di ibukota negara dan memiliki wakil di setiap provinsi hal ini untuk memudahkan dalam melaksanakan tugasnya.

4. Kekuasaan Yudikatif

Kekuasaan yudikatif atau kekuasaan kehakiman terdiri atas Mahkamah Agung, Mahkamah Konstitusi, dan Komisi Yudisial, kekuasaan kehakiman ini merupakan kekuasaan yang merdeka untuk menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan.

a. Mahkamah Agung

Kewenangan Mahkamah Agung, meliputi: (a) mengadili pada tingkat kasasi; (b) menguji peraturan perundang-undang; (c) kewenangan lainnya yang diberikan oleh undang-undang; (d) seorang hakim agung harus memiliki integritas dan kepribadian yang tidak tercela, adil, profesional, dan berpengalaman di bidang hukum. Sementara itu, calon hakim agung diusulkan oleh Komisi Yudisial kepada DPR untuk mendapat persetujuan yang kemudian ditetapkan sebagai hakim agung oleh presiden.

b. Mahkamah Konstitusi

Mahkamah Konstitusi merupakan salah satu lembaga negara yang melakukan kekuasaan kehakiman yang merdeka untuk menyelenggarakan pradilan guna menegakkan hukum dan keadilan. Mahkamah Konstitusi mempunyai 9 orang anggota hakim konstitusi yang ditetapkan dengan Keputusan Presiden, susunan Mahkamah Konstitusi terdiri atas seseorang ketua merangkap anggota, dan 7 orang anggota hakim konstitusi. Sementara itu, ketua dan wakil ketua dipilih dari dan oleh hakim konstitusi untuk masa jabatan 3 tahun, sedangkan hakim konstitusi selama 5 tahun dan dapat dipilih kembali untuk satu kali masa jabatan berikutnya.

Mahkamah Konstitusi berwenang mengadili pada tingkat pertama dan terakhir dalam hal: (a) menguji undang-undang terhadap UUD RI 1945; (b) memutuskan sengketa kewenangan lembaga negara yang kewenangannya diberikan oleh UUD RI 1945; (c) memutus pembubaran partai politik; (d) memutuskan perselisihan tentang hasil pemilihan umum.

c. Komisi Yudisial

Komisi Yudisial merupakan lembaga negara yang bersifat mandiri dan dalam pelaksanaan wewenangnya bebas dari campur tangan atau pengaruh kekuasaan lainnya. Komisi Yudisial memiliki 7 orang anggota yang terdiri atas ketua dan wakil ketua yang merangkap anggota serta 5 anggota. Anggota Komisi Yudisial dipilih oleh presiden dengan persetujuan DPR untuk masa jabatan 5 tahun dan dapat dipilih kembali untuk satu kali masa jabatan berikutnya. Wewenang Komisi Yudisial,

yaitu: (a) mengusulkan pengangkatan Hakim Agung kepada DPR; (b) menegakkan kehormatan dan keluhuran martabat serta menjaga perilaku hakim.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menanamkan kepada siswa akan sejumlah konsep yang bersifat pelajaran belaka, melainkan terletak pada ucapan siswa, sikap siswa di lingkungan masyarakat agar kelak menjadi bekal para siswa untuk memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan belajar dapat ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya cara guru dalam menggunakan model pembelajaran. Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran PKn, maka model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar dan berpikir. Mereka dapat bermain sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres ataupun tertekan.

Model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki struktur yang jelas yang memungkinkan siswa untuk melakukan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan oleh guru. Jadi, dengan adanya model *role playing* bertujuan untuk

membantu siswa menemukan makna jati diri dan diharapkan dapat menambah rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan informasi, menjadi makhluk sosial, serta mampu membangun sikap yang jujur, adil, dan saling tolong menolong terhadap teman sebaya maupun lingkungan sekitar nya.

Dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan dapat melakukan pengembangan yang lebih lanjut dengan menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

C. Penelitian Relevan

Sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini, peneliti mengamati beberapa penelitian yang sudah dilakukan, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tien Kartini pada Oktober 2007 yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”. Hubungan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), perbedaannya terdapat pada hasilnya dimana penelitian ini meningkatkan minat dalam hasil akhir, sedangkan pada penelitian saya pada hasil akhir dimana adakah pengaruh model *role palying* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran PKn, siswa

tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi siswa lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik.²⁹

2. Ahmad Syarifuddin, dkk (2016) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”. Pada penelitian yang kedua ini terdapat persamaan metode *role playing* yang membedakannya hanya mata pelajarannya, dimana penelitian ini menggunakan pelajaran Bahasa Indonesia dalam melihat keterampilan berbicara. Dalam penelitian saya menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa.³⁰ Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa di MI Wathoniyah Palembang sesudah digunakan metode *role playing* mendapatkan mean sebesar 81,96. Sedangkan persentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 9 orang siswa (32%), kategori tinggi (nilai di Atas 85), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), siswa termasuk dalam kategori sedang (nilai antara 79 sampai 85), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%), siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai di bawah 79).

²⁹Tien Kartini. 2007, *Pengaruh Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*, Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2 No. 8. Hlm. 5

³⁰Ahmad Syarifuddin. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*, Jurnal Ilmiah PGMI. Vol 2 No 1. Hlm. 40

3. Kiromim Baroroh (2011) dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing*”. Pada penelitian ini dimana upaya untuk meningkatkan karakter peserta didik, beda halnya dengan penelitian saya yang membahas pengaruh *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini terdapat hasil yaitu metode *role playing* dapat meningkatkan nilai karakter siswa kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%), pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%, pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%, indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%.³¹

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru di dasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.³²

³¹Kiromim Baroroh. 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol 8 No 2. Hlm. 162

³²Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta. Hlm. 96

Berdasarkan teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tahun ajaran 2018/2019.

Ha: Terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tahun ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen bertujuan untuk memperoleh sebab akibat yang tegas, jelas dan pasti antara beberapa faktor penyebab dengan permasalahan atau keadaan.³³ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasy Experiment*. Penelitian desain *Quasi Experiment* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.³⁴

Quasi Experiment penelitian yang disebut semu (samar-samar dan abstrak), sifatnya pura-pura karena tidak mengontrol secara penuh variabel yang diteliti ada dua acuan dilihat dari kelas kontrol dan eksperimen, ada perbandingan antara diberi *pre test* dan *post test*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilakukan dengan cara pengundian. Kelas yang namanya muncul pertama kali akan menjadi kelompok eksperimen, dan kelas yang muncul berikutnya menjadi kelompok kontrol. Setelah dilakukan pengundian kelas IVB namanya

³³Salim. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Medan: Citapustaka Media. Hlm. 164

³⁴Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Hlm. 72

muncul pertama kali sehingga digunakan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IVA menjadikelompok kontrol. Hal ini dilakukan untuk menghindari subjektivitas peneliti. Kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal sebelumdiberikan *treatment*.³⁵ Adapun rumus desain penelitian ialah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	T ₁	X ₁	T ₂
Kontrol	T ₁	X ₂	T ₂

Keterangan:

T₁ = Pre-test kedua kelompok

T₂ = Post-test kedua kelompok

X₁ = Perlakuan yang diberikan dengan model *role playing*

X₂ = Tanpa perlakuan khusus

B. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 8 Medan Jl. Gatot Subroto No. 142B, Sei Putih Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV semester genap tahun ajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

³⁵*Ibid.*, Hlm. 79

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁶

Populasi dalam penelitian ini diambil dari seluruh kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 20 siswa dan 20 siswa.

Tabel. 3.2: Jumlah Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Petisah

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1.	IV-A	20 siswa	Kelas Kontrol
2.	IV-B	20 siswa	Kelas Eksperimen

b. Sampel

Sampel adalah bagian yang diambil dari posisi tersebut. Dalam penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu representatif (mewakili) terhadap populasinya.³⁷

D. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini ialah berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata

³⁶Muhammad Ishak, dkk. 2010. *Pengolahan Data Penelitian Menggunakan SPSS.17.00*, Bandung: Citapustaka Media Perintis. Hlm. 3

³⁷Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 47

Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2018/2019”. Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap penggunaan istilah pada penelitian ini, maka perlu diberikan defenisi operasional, adapun defenisi operasioanal dalam penelitian ini adalah:

1. Model *role playing* sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.³⁸ Artinya, memulai bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.
2. Melalui pembelajaran PKn dari pengaruh model *role playing* diharapkan hasil belajar siswa di MIN 8 Medan kecamatan Medan Petisah bisa memenuhi pencapaian atau target dalam belajar satu kompetensi dalam belajar dengan melalui tes baik selama proses pembelajaran maupun diakhir pembelajaran. Tes berupa tes objektif yang berbentuk piihan ganda adalah bentuk tes yang jawabannya harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a,b,c, dan d.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan

³⁸Syafaruddin, dkk. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. Hlm. 293

mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes. Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perlakuan, atau kinerja (*performance*) seseorang.

Instrumen penelitian sebagai alat pengumpul data digunakan tes. Tes yang digunakan yaitu dengan bentuk soal pilihan berganda sebanyak 10 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya hanya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kriteria penilaian adalah memberi skor 5 untuk setiap yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap soal yang dijawab salah.

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

a. Uji Validitas Test

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Selain itu, instrumen dikatakan valid apabila mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sehingga suatu instrumen yang valid adalah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki

valliditas rendah.³⁹ Oleh karena itu, maka instrumen yang digunakan harus benar-benar teruji kevalidannya. Perhitungan validita butir tes menggunakan *product moment* dengan rumus yaitu:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Jumlah siswa yang mengikuti atau sampel

$\sum X$ = Jumlah skor untuk variabel X

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor total X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor untuk variabel Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat setiap X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat setiap Y

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ (r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *rproduct moment*). Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid, sehingga instrument dapat digunakan dalam sampel penelitian.

³⁹Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta., Hlm. 42

b. Reabilitas Test

Reabilitas merupakan ketepatan suatu tes tersebut diberikan kepada subjek yang sama. Suatu tes dikatakan reliabel apabila beberapa kali pengujian menunjukkan hasil yang relatif sama. Untuk dapat menentukan reabilitas tes dipakai rumus Kuder Richardson (KR-20):⁴⁰

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

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyaknya item soal

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah, ($q = 1-p$)

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

S = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah skor varians)

untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

⁴⁰Indra Jaya, 2010. *Statistik Penelitian untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis. Hlm. 100

ΣY = Jumlah total butir skor (seluruh item)

N = Banyaknya sampel/siswa

Untuk koefisien realibilitas tes selanjutnya dikonfirmasi ke r_{tabel} *product moment* $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes dinyatakan realibel. Kemudian koefisien korelasi dikonfirmasi dengan indeks keterandalan. Tingkat realibilitas soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Reabilitas Suatu Tes

No	Indeks Reliabilitas	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

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah menghitung besarnya indeks kesukaran soal untuk setiap butir. Ukuran soal yang baik adalah tidak

terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.⁴¹ untuk mendapatkan indeks kesukaran soal menggunakan rumus yaitu :

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

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

N = Jumlah seluruh siswa peserta tes⁴²

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Indeks Kesukaran

Besar P	Interprestasi
$P < 0,30$	Terlalu sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Cukup
$P \geq 0,70$	Terlalu mudah

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan

⁴¹Nurmawati, 2016, *Evaluasi Pendiidkan Islami*, Medan : Perdana publishing. Hlm. 116

⁴²*Ibid.*, Hlm. 118

peserta didik yang belum menguasai kompetensi berdasarkan ukuran tertentu. Untuk menentukan daya pembeda, terlebih dahulu dari skor peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% terbawah kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu :

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Jumlah kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = Jumlah kelompok bawah yang menjawab soal salah

Tabel 3.5 Tabel Daya Pembeda Soal

IndeksDaya Beda	Klasifikasi
0,0- 0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,71-1,00	Baiksekali

F. Teknik Analisis Data

Sebelum data dianalisis, dilakukan langkah-langkah uji persyaratan analisis data sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*. Langkah-langkahnya sebagai berikut: langkah-langkah uji normalitas dengan menggunakan uji *liliefors* sebagai berikut:

- c. Mencari bilangan baku. Untuk mencari bilangan baku. tentukan nilai Z_i . Nilai Z_i digunakan rumus :

$$\frac{X_i - M}{SD}$$

Keterangan :

X_i = Skor tujuan

M = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

- d. Tentukan hasil nilai F_{Z_i}
- e. Tentukan nilai $S(Z_i)$. Nilai $S(Z_i)$ merupakan hasil bagi urutan skor dengan jumlah data (sampel).
- f. Tentukan nilai terbesar dari kolom $|F(Z_i) - S(Z_i)|$
- g. Tentukan nilai terbesar dari $|F(Z_i) - S(Z_i)|$

- h. Bandingkan L_0 dengan L tabel. Ambillah harga paling besar L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Bandingkan L_0 dengan L nyata dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria :
1. jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berasal dari berpopulasi berdistribusi normal.
 2. Jika $l_0 \geq L_{tabel}$ maka data berasal dari berpopulasi tidak berdistribusi normal.⁴³

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok smapel mempunyai varians homogen atau tidak. Uji Homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak dinyatakan homogen

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen

⁴³ Harun sitompul, dkk, 2017, *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, Medan : Perdana Publishing. Hlm. 99

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 + n_2$.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan: } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

x_1 = Selisih nilai pos-tes dengan pre-tes pada kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Selisih nilai pos-tes dengan pre-tes pada kelas kontrol

S_1^2 = Variansi selisih nilai pos-test dengan pre-test pada kelas eksperimen

S_2^2 = Variansi selisih nilai pos-test dengan pre-test pada kelas kontrol

S^2 = Variansi gabungan

Ketika $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan model *role playing* dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada pelajaran PKn Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah.

Ketika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional pada pelajaran PKn kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 8 Kota Medan Kecamatan Medan Petisah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Tahun 2018/2019. Pada kelas yang dipilih sebagai sampel kelas IV-B berjumlah 20 siswa dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Maret hingga 6 Maret 2019, dengan rincian peneliti melakukan dua kali proses pembelajaran dan dua kali proses pemberian tes.

2. Deskripsi Data Instrumen

a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Pada siswa 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 hasil kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model ceramah dan menggunakan buku paket PKn. Kemudian 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 terdapat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre Test	Pos Test
Jumlah Siswa	20	20
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	840	1230
Rata-rata	42,00	61,50
Standar Deviasi	16,09	15,99
Varians	258,947	255,526
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	20	30

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 42,00 dengan standar deviasi 16,09 dan setelah diajarkan dengan menggunakan model ceramah dan buku pelajaran PKn, diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 61,50 dengan standar deviasi 15,99.

b. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum siswa 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 melakukan pembelajaran menggunakan model *role playing*. Setelah di

lakukan model pembelajaran, kemudian 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 4.2 berikut :

Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	20	20
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	1250	1670
Rata-rata	62,50	83,50
Standar Deviasi	15,85	11,82
Varians	251,316	139,73
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	30	60

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 62,50 dengan standar deviasi 15,85 dan setelah diajarkan dengan menggunakan model *role playing* diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 83,50 dengan standar deviasi 11,82.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar

PKn Siswa

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan uji normalitas dengan galat baku yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$.

Hasil uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3. Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data

Kelas	Data	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Ekperimen	Pre test	20	0,118	0,190	Berdistribusi Normal
	Pos test		0,166	0,190	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre test	20	0,199	0,190	Berdistribusi Normal
	Pos test		0,137	0,190	Berdistribusi Normal

Dengan demikian, dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa data pre-test dan pos-test kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F pada data pre tes dan pos tes pada kedua sampel.

Untuk pre test, diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,970 < 2,155$ pada taraf $\alpha = 0,05$, sedangkan untuk post test diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,546 < 2,155$ pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5 %. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Hipotesis Data

Setelah diketahui bahwa untuk data hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan pada data post test dengan menggunakan uji t. Adapun hasil pengujian data post test kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.4. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

No	Nilai Statistika	Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
		Eksperimen	Kontrol			
1	Rata-rata	83,50	61,50	0,048	0,01 3	Ha Diterima
2	Standar Deviasi	11,82	15,99			
3	Varians	139,737	255,526			
4.	Jumlah Sampel	20	20			

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data post test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,048 > 0,013$ sekaligus menyatakan terima H_a dan tolak H_0 pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn”.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Kota Medan.

Penggunaan model pembelajaran *role playing* dilakukan pada kelas eksperimen (IVB) yang jumlah siswa sebanyak 20 siswa, sedangkan kelas kontrol (IVA) yang berjumlah siswa sebanyak 20 siswa dengan menggunakan model ceramah dan media buku paket pembelajaran PKn.

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas kontrol 42,50 dan untuk kelas eksperimen adalah 62,50. Berdasarkan varians yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan model yang berbeda pada materi pemerintahan pusat. Kemudian diperoleh hasil *post test* pada kelas kontrol rata rata 61,50 dan untuk kelas eksperimen 83,50. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, bahwa kelas yang diberi model ceramah dan media buku paket PKn memiliki hasil nilai post test yang rendah dibandingkan kelas yang diberi model *role playing*.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Kota Medan. Dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post test*). Pada kelas eksperimen (IVB) dengan menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar PKn diperoleh rata-rata *post test* 83,50 sedangkan kelas kontrol (IVA) dengan menggunakan model ceramah dan media buku paket pembelajaran PKn diperoleh rata-rata *post test* 61,50. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa diperoleh H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$. Maka harga $t_{(0,05;38)} = 0,048$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,048 > 0,013$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa

“Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar PKnsiswa kelas IV diMIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Kota medan.”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional (media buku paket) dan ceramah pada kelas kontrol (IVA) pelajaran PKn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata Pre Test 42,00 dan rata-rata Post Test 61,50.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada kelas Eksperimen (IVB) pelajaran PKn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata Pre Test 62,50 dan rata-rata Post Test 83,50.
3. Dapat disimpulkan bahwa model *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menumbuhkan semangat belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model ceramah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah, maka penulis

menggambarkan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini, yaitu:

1. Guru

Dalam menyampaikan suatu pelajaran khususnya Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diharapkan seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Metode yang dipilih harus bias mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap ilmu yang sedang dipelajari sehingga secara otomatis apabila yang dipelajari dapat dipahami dengan baik tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah model *role playing*.

2. Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat mempunyai peran penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sekolah diharapkan selalu memperhatikan guru dalam pemilihan metode pembelajaran dengan cara membuat kebijakan-kebijakan yang dapat mengembangkan mutu pendidikan khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan, serta menyediakan berbagai sarana penunjang dalam pembelajaran seperti media dan model pembelajaran yang variatif.

3. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian model *Role Playing* diharapkan bisa menambah wawasan para peneliti lain. Model *Role Playing* tidak hanya bisa digunakan pada pelajaran PKn, tetapi juga pada pembelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, IPS, dll. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan koreksi bagi peneliti lain untuk menerapkan model *role plyaing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

C. Penutup

Alhamdulillah seiring rasa syukur atas limpahan rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan potensi, pengalaman dan wawasan keilmuan yang ada sehingga kemungkinan skripsi jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini bias berguna dan bermanfaat bagi pembaca khusus nya penulis sendiri.

Amin yarobbal'alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B Uno, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Bakar A, Rosdiana. 2015 *Dasar-Dasar Kependidikan*, Medan: Gema Ihsani.
- Badudu. *Kamus Umum Bahasa Inonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Baroroh, Kiromim. 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol 8 No 2.
- Darwadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar* Yogyakarta: DeePublish.
- Fatthurahman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*, Yogyakarta: Garudhawaca.
- Heruman, 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hesti dkk. 2011. *Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ishak, Muhammad dkk. 2010. *Pengolahan Data Penelitian Menggunakan SPSS.17.00*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada.
- Jaya Indra, 2010. *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Kaelan, dkk, 2007 *Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta: Paradigma.
- Lubis Arafat, Maulana. 2018 *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, Medan: Akasha Sakti.
- Lubis Samin, Mara. 2016 *Telaah Kurikulum Pendidikan Menengah Umum/Sederajat* Medan: Perdana Publishing.
- Mappiare, Andi. 2004. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdin, Syafruddin, dkk. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islami*, Medan: Perdana Mulya Sarana.

- Putra Haidar, Daulay. 2014. *Pendidikan Islam dalam Persepektif Filsafat* Jakarta: Peranandamedia Group.
- Salim. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Medan: Citapustaka Media.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran inovatif dalam Kurikulum* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sitompul, Harun, dkk, 2017, *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, Medan: Perdana Publishing.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Sudijono Anas. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Susanto Ahmad. 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syamsu Basri. *Metode Pembelajaran*, Jakarta: Press Nasional.
- Syarifuddin Ahmad. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*, Jurnal Ilmiah PGMI. Vol 2 No 1. 2016.
- Syafaruddin. 2015. *Manajemen Oragnisasi Pendidikan Persepektif Sains dan Islam*, Medan: Perdana Publishing.
- Tien, Kartini. 2007, *Pengaruh Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*, Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2 No. 8.
- Wicaksono. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Garudhawacana.

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN**KELAS EKSPERIMEN**

O

L

E

H

Nama : Novita Maharani Lubis
Nim : 36.15.3.111
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah-3
Nama Sekolah : MIN 8 Medan Petisah
Dos. Pembimbing : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
H. Pangulu Abd. Karim Lc, MA



PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH-3
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**(RPP)****Satuan Pendidikan : MIN 8 Medan Petisah****Kelas/Semester : IV/II****Tema 9 : Kayanya Negeriku****Subtema 1 : Mengenal Pemerintahan Pusat****Fokus Pembelajaran : PKn****Alokasi Waktu : 2x35 menit****A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK.

C. Indikator Pencapaian

- 3.1.1 Menyebutkan sistem dari pemerintahan pusat
- 3.1.2 Mengidentifikasi cara kerja presiden, MPR, DPR, MA, MK, dan BPK
- 3.1.3 Memerankan tokoh-tokoh yang ada dipemerintahan pusat.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, dan melalui model *role playing* siswa dapat:

- Siswa dapat menjelaskan pengertian pemerintah dan sistem pemerintahan pusat.
- Siswa dapat menjelaskan tugas dari presiden, MPR, DPR, MA, MK dan BPK
- Siswa diharapkan dapat memiliki sikap yang disiplin, tanggung jawab, santun dan peduli.

E. Materi Pembelajaran

- Pengertian pemerintah
- Komponen pemerintahan di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintific
 Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab
 Model Pembelajaran : *Role Playing* Aktif

G. Media Pembelajaran

Kertas Karton, Lembar Skenario, Whiteboard, spidol, Penghapus

H. Sumber Belajar

1. Buku Guru Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV
2. Buku Siswa Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV
3. Bahan Ajar Rangkuman Materi PKn di SD/MI

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mendapatkan penjelasan sekilas mengenai model <i>Role Playing</i> atau bermain peran dan penerapannya ▪ Siswa mendapatkan penjelasan mengenai topik yang diangkat yaitu pemerintahan pusat. ▪ Siswa dengan bimbingan Guru menyiapkan atau mengatur ruangan kelas agar dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i>, meja dan tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga bagian depan kelas longgar dan dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i> terkait materi ▪ Pada pertemuan ini 6 Orang siswa yang aktif mendaftarkan untuk memerankan pemeranan ▪ Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. Persiapan yang dilakukan dengan memakai <i>nametag</i> bertuliskan nama-nama yang diperankan dan 	35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mempelajari naskah drama. Siswa pemeran untuk pertemuan pertama ini dipilih sebanyak 6 Orang sesuai dengan jumlah tokoh atau peran yang ada</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat dan membentuk kelompok heterogen masing-masing kelompok berjumlah 5 siswa ▪ Siswa yang berperan memainkan drama adegan, masing-masing tokoh muncul sesuai dengan urutan yang ditetapkan pada naskah drama ▪ Sementara kelompok pemain memerankan drama, kelompok yang bertugas sebagai penonton mengamati sambil mengerjakan lembar kerja kelompok yang disediakan ▪ Guru mengawasi dan mengarahkan jalannya <i>Role Playing</i> ▪ Setelah drama selesai dimainkan, diadakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama ▪ Kemudian guru menilai lembar pekerjaan kelompok dan menegaskan atau melengkapi jawaban dari kelompok yang paling baik diberi penghargaan ▪ Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru membagikan Naskah drama yang kedua mengenai tugas penting dari seorang presiden dan meminta siswa untuk memainkannya lagi dipertemuan kedua. ▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur test : Evaluasi Kelompok
b. Jenis Test : Tertulis

K. Lampiran-Lampiran

- a. Materi

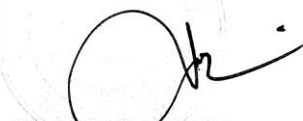
b. Lembar soal Evaluasi kelompok dan kunci Jawaban

**L. Penilaian Hasil Belajar
Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
dst												

Keterangan: K (kurang), C (cukup), B (Baik), SB (sangat baik).

Kepala Sekolah MIN Medan Petisah



Khairani, S. Ag M.Pd
NIP: 1970082219992032001

Medan, 2019
Mengetahui
Peneliti



Novita Maharani Lubis
NIM: 36153111

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

O

L

E

H

Nama : Novita Maharani Lubis

Nim : 36.15.3.111

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah-3

Nama Sekolah : MIS Istiqomah Sampali

Dos. Pembimbing : Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd

H. Pangulu Abd. Karim Lc, MA



PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH-3

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2019

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 8 Medan Petisah

Kelas/Semester : IV/II

Tema 9 : Kayanya Negeriku

Subtema 1 : Mengenal Pemerintahan Pusat

Fokus Pembelajaran : PKn

Alokasi Waktu : 2x35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.1 Menenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK.

C. Indikator Pencapaian

- 3.1.1 Menyebutkan sistem dari pemerintahan pusat
- 3.1.2 Mengidentifikasi cara kerja presiden, MPR, DPR, MA, MK, dan BPK
- 3.1.3 Memerankan tokoh-tokoh yang ada dipemerintahan pusat.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, dan melalui model *role playing* siswa dapat:

- Siswa dapat menjelaskan pengertian pemerintah dan sistem pemerintahan pusat.
- Siswa dapat menjelaskan tugas dari presiden, MPR, DPR, MA, MK dan BPK
- Siswa diharapkan dapat memiliki sikap yang disiplin, tanggung jawab, santun dan peduli.

E. Materi Pembelajaran

- Pengertian pemerintah
- Komponen pemerintahan di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Teacher Center*

Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab

G. Media Pembelajaran

Whiteboard, spidol, Penghapus

H. Sumber Belajar

1. Buku Guru Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV
2. Buku Siswa Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV
3. Bahan Ajar Rangkuman Materi PKn di SD/MI
4. Artikel terkait materi pembelajaran

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa ber do'a sebelum memulai pelajaran ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Guru menanyakan tentang tugas pemerintahan pusat ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati materi yang diberikan guru ▪ Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran pemerintahan pusat ▪ Siswa mendiskusikan materi bersama teman sebangku ▪ Siswa menuliskan poin-poin dari hasil diskusinya terkait sistem pemerintahan pusat ▪ Guru menunjuk siswa membacakan hasil rangkuman diskusi ▪ Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang tidak dipahami ▪ Selanjutnya siswa dan guru merefleksikan pembelajaran 	35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru menyampaikan pesan moral dan motivasi ▪ berdo'a menurut agama (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur test : Evaluasi Kelompok
 b. Jenis Test : Tertulis

K. Lampiran-Lampiran

- a. Materi
 b. Lembar soal Evaluasi kelompok dan kunci Jawaban

L. Penilaian Hasil Belajar
Penilaian Sikap


No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
Dst												

Keterangan: K (kurang), C (cukup), B (Baik), SB (sangat baik).

Kepala Sekolah MIN Medan Petisah


 Khairani, S. Ag M.Pd
 NIP: 1970082219992032001

Medan, 2019
 Mengetahui
 Peneliti


 Novita Maharani Lubis
 NIM: 36153111

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MIN Medan Petisah
 Mata Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN)
 Kelas : IV
 Semester : 2
 STANDAR KOMPETENSI : 3.1 Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat.

Kompetensi Dasar	Pokok Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
						Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dll.	Pengertian pemerintahan. Komponen pemerintahan di Indonesia	Religius Jujur	Percaya diri Berorientasi tugas dan hasil Berani mengambil resiko Kepemimpinan	Menyimak pengertian pemerintah, pemerintahan, dan sistem pemerintahan. Menyebutkan komponen pemerintahan (eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Menyimak pemahaman tentang sistem presidensial. Menyebutkan lembaga-lembaga	Menjelaskan pengertian pemerintah dan sistem pemerintahan Menjelaskan lembaga legislatif Menjelaskan lembaga eksekutif Menjelaskan lembaga yudikatif Menjelaskan Badan Pemeriksa Keuangan Menjelaskan	Tugas individu Tugas kelompok	Penilaian lisan Penilaian unjuk kerja (keberanian untuk menyampaikan pendapat)	Mengapa dalam suatu negara harus ada pemerintahan? Bagaimana susunan keanggotaan dan kedudukannya? Apa tugas dan wewenangnya? Apa arti	4 x 35 menit	Buku paket (Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV, terbitan ESIS, karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd.) hlm. 57-59, 60-72. Orang tua. Teman. Lingkungan rumah (keluarga, sekolah, dst.).

Kompetensi Dasar	Pokok Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
						Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
				<p>legislatif (MPR, DPR, dan DPD). Menjelaskan keanggotaan MPR, DPR, dan DPD. Menyebutkan tugas dan wewenang MPR, DPR, dan DPD. Menjelaskan pengertian lembaga eksekutif. Menyebutkan para pembantu presiden (wakil presiden dan para menteri). Menyebutkan tugas dan wewenang presiden selaku kepala negara. Menyebutkan tugas dan wewenang</p>	Komisi Pemilihan Umum			<p>lembaga eksekutif ? Apa saja tugas-tugas presiden ? Mendiskusikan lembaga-lembaga (MA, MK, dan KY). Apa tugas dan kewenangan lembaga-lembaga tersebut? Apa tugas BPK? Kepada siapa</p>		

Kompetensi Dasar	Pokok Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
						Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
				presiden selaku kepala pemerintahan. Menjelaskan pengertian lembaga yudikatif. Menyebutkan tugas dan wewenang MA, Mahkamah Konstitusi, dan Komisi Yudisial. Menjelaskan keanggotaan BPK. Menjelaskan tugas dan wewenang BPK. Menjelaskan tugas dan wewenang KPU.				hasil tugas BPK diserahkan?		
3.2 Menyebutkan	Lembaga	Toleran	Percaya diri Berorientasi	Menjelaskan pengertian	Memahami lembaga	Tugas individu	Penilaian lisan	Sebutkan organisasi	2 x 35 menit	Buku paket (Buku Pendidikan

Kompetensi Dasar	Pokok Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
						Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti presiden, wakil presiden, dan para menteri.	eksekutif		tugas dan hasil Berani mengambil resiko Kepemimpinan	lembaga eksekutif. Menyebutkan para pembantu presiden (wakil presiden dan para menteri). Menyebutkan tugas dan wewenang presiden selaku kepala negara. Menyebutkan tugas dan wewenang presiden selaku kepala pemerintahan.	eksekutif (presiden).	Tugas kelompok	Penilaian unjuk kerja (keberanian untuk menyampaikan pendapat)	i pemerintahan tingkat pusat, seperti presiden, wakil presiden, dan para menteri?		Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar Kelas IV, terbitan ESIS, karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd.) hlm. 57-59, 60-72. Orang tua. Teman. Lingkungan rumah (keluar-ga, sekolah, dst.).

Medan, 2019
Mengetahui
Kepala Sekolah MIN Medan Petisah

Khairani, S.Ag M.Pd
NIP: 1970082219992032001

Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ismail, M.Si

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Petisah Pada Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2018/2019** yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Novita Maharani Lubis

NIM : 36153111

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 21 Maret 2019



Ismail, M.Si

Kartu Telaah Butir Tes Pilihan Ganda

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Sasaran Program : Siswa MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah
 Peneliti : Novita Maharani Lubis
 NIM : 36.15.3.111
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Ismail, M.Si
 Jabatan : Dosen

Bidang penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	C T	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indicator 2. Pengecoh sudah berfungsi 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat	✓ ✓ ✓			
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatife. 3. Pilihan jawaban homogen dan logis. 4. Panjang pendek relatif sama. 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban diatas salah"		✓ ✓ ✓ ✓		
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.	✓ ✓ ✓	✓		

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Medan, 21 Maret 2019



Ismail, M.Si

Penilaian Ahli

Judul Skripsi : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Petisah Pada Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2018/2019”**

Oleh : Novita Maharani Lubis

NO	Aspek	Penilaian			
		T	C T	KT	TT
1	Petunjuk pengisian istrument	✓			
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa disempurnakan	✓			
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian defenisi operasional dan grand teori	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Catatan/ Saran

Revisi diperbaiki

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 21 Maret 2019



Ismali, M.Si

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C dan D untuk jawaban yang paling benar.

1. Dibawah ini yang *bukan* merupakan lembaga dalam pemerintahan pusat adalah...
 - a. MPR
 - b. DPR
 - c. DPDD
 - d. BPK
2. KPU merupakan kepanjangan dari...
 - a. Komisi Pemilihan Umum
 - b. Komisi Peraktyatan Umum
 - c. Komisi Perwakilan Umum
 - d. Komisi Perlindungan Umum
3. Keanggotaan MPR terdiri atas anggota DPR dan DPD yang dipilih melalui...
 - a. Pilkadaes
 - b. Pilkada
 - c. Pemilu
 - d. Aklamasi
4. Bentuk dari putusan MPR dapat berupa...
 - a. Keputusan MPR dan Ketetapan MPR
 - b. Undang-Undang MPR dan Tap MPR
 - c. Undang-Undang MPR Ketetapan MPR
 - d. Keputusan Sidang Pripurna MPR
5. Lembaga yang memegang kekuasaan tertinggi atas Angkatan darat, Angkatan Laut, dan Angkatan Udara adalah...
 - a. Gubernur
 - b. Bupati
 - c. Kapolri
 - d. Presiden
6. Lembaga negara yang bertugas menyelenggarakan pemilihan presiden dan wakil presiden adalah...

- a. KPK
 - b. BPK
 - c. KPU
 - d. MPR
7. Berikut ini yang termasuk pemerintahan pusat adalah...
- a. Gubernur
 - b. DPRD
 - c. Presiden
 - d. Bupati
8. Presiden melakukan masa jabatan selama...
- a. 10 tahun
 - b. 5 tahun
 - c. 3 tahun
 - d. 5 bulan
9. Para menteri diangkat dan diberhentikan oleh...
- a. Komisi Yudisial
 - b. Mahkamah Agung
 - c. Presiden
 - d. Mahkamah Konstitusi
10. Presiden ke enam Republik Indonesia ialah...
- a. SBY (Susilo Bambang Yudhoyono)
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Soeharto
 - d. BJ. Habibie

Lampiran Soal Post Test

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, dan D untuk jawaban yang paling benar.

1. Berikut ini yang termasuk pemerintahan pusat adalah...
 - a. Gubernur
 - b. DPRD
 - c. Presiden
 - d. Bupati
2. Berikut ini yang bukan merupakan lembaga-lembaga negara adalah...
 - a. MPR
 - b. Karang taruna
 - c. DPR
 - d. KPU
3. Lembaga negara yang bertugas menyelenggarakan pemilihan presiden dan wakil presiden adalah...
 - a. KPK
 - b. BPK
 - c. KPU
 - d. MPR
4. Singkatan dari KPU ialah...
 - a. Komisi Pemusyawaratan Umum
 - b. Komisi Pemilihan Umum
 - c. Komisi Perwakilan Umum
 - d. Kepala Pemerintahan Umum
5. MPR adalah kepanjangan dari...
 - a. Majelis Permusyawaratan Rakyat
 - b. Majelis Pemerintahan Rakyat
 - c. Majelis Perdagangan Rakyat

- d. Majelis Pemilihan Rakyat
6. Lembaga tinggi negara yang bertugas memeriksa pengelolaan dan tanggung jawab tentang keuangan negara adalah...
 - a. DPR
 - b. Mahkamah Agung
 - c. BPK
 - d. KPK
 7. Keanggotaan MPR terdiri atas anggota DPR dan DPD yang dipilih melalui...
 - e. Pilkadaes
 - f. Pilkada
 - g. Pemilu
 - h. Aklamasi
 8. Presiden ke enam Republik Indonesia ialah...
 - e. SBY (Susilo Bambang Yudhoyono)
 - f. Ir. Soekarno
 - g. Soeharto
 - h. BJ. Habibie
 9. Dalam melaksanakan tugasnya presiden dibantu oleh...
 - a. Menteri-menteri
 - b. Hakim-hakim
 - c. Kepala desa
 - d. DPR
 10. Presiden melakukan masa jabatan selama...
 - e. 10 tahun
 - f. 5 tahun
 - g. 3 tahun
 - h. 5 bulan

Lampiran 9. Tabel Uji Validitas Soal

No Responden	BUTIR SOAL																				Total Skor	Y ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	256
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	289
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
5	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	289
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	256
8	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	11	121
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	17	289
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	289
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	16	256
12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	12	144
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	324
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18	324
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17	289
17	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	14	196
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	324
19	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	289
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	361
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
22	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16	256
23	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	361
25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
ΣX	24	22	20	23	20	20	24	22	20	24	19	21	24	23	20	19	24	21	20	15	ΣY	425
ΣX ²	24	22	20	23	20	20	24	22	20	24	19	21	24	23	20	19	24	21	20	15		
(ΣX) ²	576	484	400	529	400	400	576	484	400	576	361	441	576	529	400	361	576	441	400	225	ΣY ²	7339
ΣXY	413	385	342	399	349	347	414	379	342	409	334	358	413	392	349	335	408	365	337	269	(ΣY) ²	180625
rxy (hitung)	0,478	0,634	0,094	0,552	0	0,328	0,574	0,288	0	0,096	0,482	0,051	0,478	0,069	0,421	0,526	0,000	0,409	-0,140	0,535		
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		
interpretasi	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid		

ampiran 11		Tabel Hasil Tingkat Kesukaran																			
NO	BUTIR SOAL																				
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
8	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	
12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	
17	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
19	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	
23	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	
B	24	22	20	23	20	20	24	22	20	24	19	21	24	23	20	19	24	21	20	15	
JS	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
P	0,96	0,88	0,8	0,92	0,8	0,8	0,96	0,88	0,8	0,96	0,76	0,84	0,96	0,92	0,8	0,76	0,96	0,84	0,8	0,6	
Kategori	M	M	TS	M	TS	TS	M	M	TS	M	M	M	M	M	TS	M	M	M	TS	TS	
Keterangan	TS : Terlalu Sukar																				
	S : Sedang																				
	M : Mudah																				

Lampiran 13. Kelas Kontrol							
No	Kode	Pre-Test			Post-Test		
Urut	Siswa	Skor	Nilai (Xi)	Xi²	Skor	Nilai (Xi)	Xi²
1	1	9	90	8100	6	60	3600
2	2	5	50	2500	8	80	6400
3	3	4	40	1600	9	90	8100
4	4	3	30	900	7	70	4900
5	5	3	30	900	5	50	2500
6	6	2	20	400	8	80	6400
7	7	4	40	1600	7	70	4900
8	8	5	50	2500	8	80	6400
9	9	3	30	900	6	60	3600
10	10	4	40	1600	3	30	900
11	11	5	50	2500	5	50	2500
12	12	4	40	1600	6	60	3600
13	13	4	40	1600	4	40	1600
14	14	2	20	400	5	50	2500
15	15	3	30	900	6	60	3600
16	16	5	50	2500	7	70	4900
17	17	6	60	3600	8	80	6400
18	18	4	40	1600	5	50	2500
19	19	3	30	900	4	40	1600
20	20	6	60	3600	6	60	3600
Jumlah Nilai		84	840	40200	123	1230	80500
Rata-Rata		4,20	42,00		6,15	61,50	
Standar Deviasi			16,09			15,99	
Varians			258,947			255,526	
Maksimum			90			90	
Minimum			20			30	

Lampiran 14							
Tabel Data Hasil Belajar Siswa							
1. Kelas Eksperimen							
No	Kode	Pre-Test			Post-Test		
Urut	Siswa	Skor	Nilai (Xi)	Xi²	Skor	Nilai (Xi)	Xi²
1	1	8	80	6400	8	80	6400
2	2	6	60	3600	8	80	6400
3	3	5	50	2500	7	70	4900
4	4	7	70	4900	10	100	10000
5	5	5	50	2500	8	80	6400
6	6	4	40	1600	8	80	6400
7	7	5	50	2500	9	90	8100
8	8	7	70	4900	7	70	4900
9	9	8	80	6400	10	100	10000
10	10	9	90	8100	9	90	8100
11	11	4	40	1600	8	80	6400
12	12	5	50	2500	7	70	4900
13	13	7	70	4900	9	90	8100
14	14	7	70	4900	10	100	10000
15	15	3	30	900	7	70	4900
16	16	7	70	4900	6	60	3600
17	17	8	80	6400	8	80	6400
18	18	6	60	3600	9	90	8100
19	19	7	70	4900	9	90	8100
20	20	7	70	4900	10	100	10000
Jumlah Nilai		125	1250	82900	252	1670	142100
Rata-Rata		6,25	62,50		8,35	83,50	
Standar Deviasi			15,85			11,82	
Varians			251,316			139,737	
Maksimum			90			100	
Minimum			30			60	

Lampiran 15. Pre Test Kelas Kontrol								
No	Xi	Xi ²	F	Fk	Zi	Fzi	Szi	[F(Zi)-S(Zi)]
1	20	400	2	2	-1,367	0,086	0,100	0,014
2	20	400			-1,367	0,086	0,100	0,014
3	30	900	5	7	-0,746	0,228	0,350	0,122
4	30	900			-0,746	0,228	0,350	0,122
5	30	900			-0,746	0,228	0,350	0,122
6	30	900			-0,746	0,228	0,350	0,122
7	30	900			-0,746	0,228	0,350	0,122
8	40	1600	6	13	-0,124	0,451	0,650	0,199
9	40	1600			-0,124	0,451	0,650	0,199
10	40	1600			-0,124	0,451	0,650	0,199
11	40	1600			-0,124	0,451	0,650	0,199
12	40	1600			-0,124	0,451	0,650	0,199
13	40	1600			-0,124	0,451	0,650	0,199
14	50	2500	4	17	0,497	0,690	0,850	0,160
15	50	2500			0,497	0,690	0,850	0,160
16	50	2500			0,497	0,690	0,850	0,160
17	50	2500			0,497	0,690	0,850	0,160
18	60	3600	2	19	1,119	0,868	0,950	0,082
19	60	3600			1,119	0,868	0,950	0,082
20	90	8100	1	20	2,983	0,999	1,000	0,001
Jumlah	840	40200	20					
Rata-rata	42,00	2010,00					L_{hitung}	0,199
SD	16,0918						L_{tabel}	0,19
		kesimpulan :						
		L _{hitung}	0,199					
		L _{tabel}	0,19					
		Karena Lhitung < Ltabel, maka sebaran data berdistribusi Normal.						

Kelas Kontrol								
B. Post Test Kelas Kontrol								
No	Xi	Xi ²	F	Fk	Zi	Fzi	Szi	[F(Zi)-S(Zi)]
1	30	900	1	1	-1,971	0,024	0,050	0,026
2	40	1600	2	3	-1,345	0,089	0,150	0,061
3	40	1600			-1,345	0,089	0,150	0,061
4	50	2500	4	7	-0,719	0,236	0,350	0,114
5	50	2500			-0,719	0,236	0,350	0,114
6	50	2500			-0,719	0,236	0,350	0,114
7	50	2500			-0,719	0,236	0,350	0,114
8	60	3600	5	12	-0,094	0,463	0,600	0,137
9	60	3600			-0,094	0,463	0,600	0,137
10	60	3600			-0,094	0,463	0,600	0,137
11	60	3600			-0,094	0,463	0,600	0,137
12	60	3600			-0,094	0,463	0,600	0,137
13	70	4900	3	15	0,532	0,703	0,750	0,047
14	70	4900			0,532	0,703	0,750	0,047
15	70	4900			0,532	0,703	0,750	0,047
16	80	6400	4	19	1,157	0,876	0,950	0,074
17	80	6400			1,157	0,876	0,950	0,074
18	80	6400			1,157	0,876	0,950	0,074
19	80	6400			1,1573212	0,876	0,950	0,074
20	90	8100	1	20	1,7829002	0,963	1,000	0,037
Jumlah	1230	80500	20					
Rata-rata	61,50	4025					L_{hitung}	0,137
SD	15,9852						L_{tabel}	0,19
		Kesimpulan :						
		L _{hitung}	0,137					
		L _{tabel}	0,19					
		Karena L _{hitung} < L _{tabel} , maka sebaran data berdistribusi Normal.						

Lampiran 13								
Lampiran 16. Tabel Uji Normalitas								
1. Kelas Eksperimen								
A. Pre Test Kelas Ekperimen								
No	Xi	Xi ²	F	Fk	Zi	Fzi	Szi	[F(Zi)-S(Zi)]
1	30	900	1	1	-2,050	0,020	0,050	0,030
2	40	1600	2	3	-1,419	0,078	0,150	0,072
3	40	1600			-1,419	0,078	0,150	0,072
4	50	2500	4	7	-0,788	0,215	0,350	0,135
5	50	2500			-0,788	0,215	0,350	0,135
6	50	2500			-0,788	0,215	0,350	0,135
7	50	2500			-0,788	0,215	0,350	0,135
8	60	3600	2	9	-0,158	0,437	0,450	0,013
9	60	3600			-0,158	0,437	0,450	0,013
10	70	4900	7	16	0,4730983	0,682	0,800	0,118
11	70	4900			0,4730983	0,682	0,800	0,118
12	70	4900			0,4730983	0,682	0,800	0,118
13	70	4900			0,4730983	0,682	0,800	0,118
14	70	4900			0,4730983	0,682	0,800	0,118
15	70	4900			0,4730983	0,682	0,800	0,118
16	70	4900			0,4730983	0,682	0,800	0,118
17	80	6400	3	19	1,103896	0,865	0,950	0,085
18	80	6400			1,103896	0,865	0,950	0,085
19	80	6400			1,103896	0,865	0,950	0,085
20	90	8100	1	20	1,735	0,959	1,000	0,041
Jumlah	1250	82900	20					
Rata-rata	62,50	4145					L_{hitung}	0,118
SD	15,8529						L_{tabel}	0,19
		Kesimpulan :						
		L_{hitung}	0,118					
		L_{tabel}	0,19					
		Karena Lhitung < Ltabel, maka sebaran data berdistribusi Normal.						

Tabel Uji Normalitas

1. Kelas Eksperimen								
B. Postest Kelas Eksperimen								
No	Xi	Xi ²	F	Fk	Zi	Fzi	Szi	[F(Zi)-S(Zi)]
1	60	3600	1	1	-1,988	0,023	0,050	0,027
2	70	4900	4	5	-1,142	0,127	0,250	0,123
3	70	4900			-1,142	0,127	0,250	0,123
4	70	4900			-1,142	0,127	0,250	0,123
5	70	4900			-1,142	0,127	0,250	0,123
6	80	6400	6	11	-0,296	0,384	0,550	0,166
7	80	6400			-0,296	0,384	0,550	0,166
8	80	6400			-0,296	0,384	0,550	0,166
9	80	6400			-0,296	0,384	0,550	0,166
10	80	6400			-0,296	0,384	0,550	0,166
11	80	6400			-0,296	0,384	0,550	0,166
12	90	8100	5	16	0,54987	0,709	0,800	0,091
13	90	8100			0,54987	0,709	0,800	0,091
14	90	8100			0,54987	0,709	0,800	0,091
15	90	8100			0,54987	0,709	0,800	0,091
16	90	8100			0,54987	0,709	0,800	0,091
17	100	10000	4	20	1,39582	0,919	1,000	0,081
18	100	10000			1,39582	0,919	1,000	0,081
19	100	10000			1,39582	0,919	1,000	0,081
20	100	10000			1,396	0,919	1,000	0,081
Jumlah	1670	142100	20					
Rata-rata	83,50	7105					L_{hitung}	0,166
SD	11,821						L_{tabel}	0,19
		Kesimpulan :						
		L _{hitung}	0,166					
		L _{tabel}	0,19					

Lampiran 17

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefisien korelasi untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasilnya sebagai berikut :

$$\begin{array}{ll} \sum X & = 24 & \sum X^2 & = 24 \\ \sum Y & = 425 & \sum Y^2 & = 7339 \\ \sum XY & = 413 & N & = 25 \end{array}$$

Maka diperoleh :

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{25(413) - (24)(425)}{\sqrt{\{(25)(24) - (24)^2\} \{(25)(7339) - (425)^2\}}} \\ &= \frac{10325 - 10200}{\sqrt{\{600 - 576\} \{183475 - 180625\}}} \\ &= \frac{125}{\sqrt{\{24\} \{2850\}}} \\ &= \frac{125}{\sqrt{68400}} \\ &= \frac{125}{254,5584} \\ &= 0,49104664554 \\ &= 0,491 \end{aligned}$$

Dari daftar nilai kritis *r product moment* untuk $\alpha = 0,05$ dan $N = 25$ didapat $r_{tabel} = 0,396$. Dengan demikian diperoleh $r_{xy} > r_{tabel}$ yaitu $0,491 > 0,396$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 dinyatakan valid.

Begitu pula dengan menghitung soal nomor 1 sampai nomor 20 dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas setiap butir soal. Berikut ini secara keseluruhan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal:

Tabel Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,478	0,396	Valid
2	0.634	0,396	Valid
3	0.094	0,396	Tidak Valid
4	0.552	0,396	Valid
5	0	0,396	Tidak Valid
6	0.326	0,396	Tidak Valid
7	0.574	0,396	Valid
8	0.288	0,396	Tidak Valid
9	0	0,396	Tidak Valid
10	0.096	0,396	Tidak Valid
11	0.482	0,396	Valid
12	0.051	0,396	Tidak Valid
13	0.478	0,396	Valid
14	0.069	0,396	Tidak Valid
15	0.421	0,396	Valid
16	0.526	0,396	Valid
17	0	0,396	Tidak Valid
18	0.409	0,396	Valid
19	-0.140	0,396	Tidak Valid
20	0.535	0,396	Valid

Setelah harga r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $N = 25$, maka dari 20 soal yang diujicobakan, diperoleh 10 soal dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid. Sehingga 10 soal yang dinyatakan valid dijadikan sebagai instrumen pretes dan posttes.

Lampiran 18

Prosedur Uji Realiabilitas Soal

Untuk mengetahui reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:

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

berikut ini perhitungan untuk butir soal nomor 12 diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 12 = 21
- Subjek yang menjawab salah pada soal nomor 12 = 4
- Jumlah seluruh subjek = 25

Maka diperoleh:

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

$$q = \frac{4}{25} = 0,16$$

$$\text{Maka } pq = 0,84 \times 0,16 = 0,1344$$

Dengan cara yang sama dapat dihitung nilai pq untuk semua butir soal sehingga diperoleh $\sum pq = 2384$

Selanjutnya harga S^2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Dari hasil perhitungan diperoleh:

$$\sum Y = 425 \qquad \sum Y^2 = 7339 \qquad N = 25$$

Maka diperoleh hasil:

$$S^2 = \frac{7339 - \frac{425^2}{25}}{25}$$

$$= \frac{7339 - 7225}{25}$$

$$= \frac{114}{25}$$

$$= 4,56$$

Jadi:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(\frac{4,56 - 2384}{45600} \right) \\ &= (1,0526315789)(-2379,44) \\ &= -2504.6736840978 \\ &= -2,504 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal diatas, disimpulkan bahwa $r_{hitung} = 0,526 > r_{tabel} = 0,396$. Maka secara keseluruhan bahwa tes tersebut reliabel dan termasuk klasifikasi sedang.

Lampiran 19

Prosedur Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal

1. Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal yang telah dinyatakan valid, digunakan rumus sebagai berikut:

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

Contoh perhitungan untuk butir soal nomor 4 diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 4 = 23
- Jumlah seluruh subjek = 25

$$P = \frac{B}{JS} = \frac{23}{25} = 0,92$$

Dengan demikian untuk soal nomor 4 berdasarkan kriteria kesukaran soal dapat dikategorikan dalam kriteria mudah.

2. Daya Pembeda

Untuk mendapatkan daya pembeda masing-masing butir soal yang telah dinyatakan valid, digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Hasil perhitungan untuk soal nomor 5 diperoleh:

- Proporsi test kelompok atas yang menjawab benar soal nomor 5 = 1,27
- Proporsi test kelompok bawah yang menjawab benar soal nomor 5 = 0,56
- Jumlah seluruh subjek = 25

$$D = 1,27 - 0,56 = 0,71$$

Dengan demikian, berdasarkan kriteria daya pembeda soal, maka untuk soal nomor 5 dapat dikategorikan dalam kriteria baik.

Selanjutnya dengan cara yang sama, untuk tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dapat dihitung dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori	Daya Pembeda	Kategori
1	0,96	Mudah	0,18	Jelek
2	0,88	Mudah	0,29	Jelek
3	0,8	Terlalu Sukar	0,40	Cukup
4	0,92	Mudah	0,49	Cukup
5	0,8	Terlalu Sukar	0,71	Baik
6	0,8	Terlalu Sukar	0,60	Cukup
7	0,96	Mudah	0,58	Cukup
8	0,88	Mudah	0,51	Cukup
9	0,8	Terlalu Sukar	0,62	Baik
10	0,96	Mudah	0,78	Baik
11	0,76	Mudah	1,04	Baik
12	0,84	Mudah	1,07	Baik
13	0,96	Mudah	0,98	Baik
14	0,92	Mudah	0,98	Baik
15	0,8	Terlalu Sukar	1,20	Baik
16	0,76	Mudah	1,38	Baik
17	0,96	Mudah	1,07	Baik
18	0,84	Mudah	1,29	Baik
19	0,8	Terlalu Sukar	1,18	Baik
20	0,6	Terlalu Sukar	1,73	Baik

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 20 soal, berdasarkan uji tingkat kesukaran terdapat 7 soal dengan kategori terlalu sukar dan 13 soal dengan kategori mudah. Sedangkan untuk uji daya pembeda soal, terdapat 2 soal dengan kategori jelek, 5 soal dengan kategori cukup, dan 13 soal dengan kriteria baik.

Lampiran 20

Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* dengan galat baku, yaitu berdasarkan 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:

- a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1250}{20} = 62,50$$

- b. Simpangan Baku

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

$$S^2 = \frac{20 \cdot (82900) - (1250)^2}{20 \cdot (20-1)}$$

$$S^2 = \frac{165800 - 1526500}{20 \cdot (19)}$$

$$S^2 = \frac{13967}{380}$$

$$S^2 = 3675526$$

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{3675526} = 15,85$$

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

Contoh pre test kelas eksperimen no. 1 :

$$Z_{score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S} = \frac{20 - 53,33}{18,53} = \frac{-33,33}{18,53} = 1,798$$

4. Menghitung F (Z_i) dengan rumus excel yaitu:
Lihat dari tabel F (Z_i) berdasarkan Z_{score} , yaitu F (Z_i) = 0,637
5. Menghitung S (Z_i) dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{16}{21} = 0,762$$

6. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:
 $F(Z_i) - S(Z_i) = 0,637 - 0,762 = -0,125$
 Harga mutlaknya adalah 0,125.
7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah 0,125 dengan $L_{tabel} = 0,190$.
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 $L_0 < L_t = 0,125 < 0,190$ maka soal pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

A. Tabel Data Siswa Kelas Eksperimen

1. Data Pre Test Kelas Eksperimen

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	30	1	1	-2,050	0.020	0.050	0.030
2	40	2	3	-1.419	0.78	0.150	0.072
3	50	4	7	-0.788	0.215	0.350	0.135
4	60	2	9	-0.158	0.437	0.450	0.013
5	70	7	16	0.47309829	0.682	0.800	0.118
6	80	3	19	1,103896	0.865	0.950	0.085
7	90	1	20	1.735	0.959	1.000	0.41
Rata-Rata	62,50	20				L_{hitung}	0,118
SD	15,85					L_{tabel}	0,190

Kesimpulan :

$$L_{hitung} = 0,118$$

$$L_{tabel} = 0,190$$

Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka sebaran data berdistribusi Normal.

2. Data Post Test Kelas Eksperimen

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	60	1	1	-1.998	0.023	0.050	0.027
2	70	4	5	-1.142	0.127	0.250	0.123

3	80	6	11	-0.296	0.384	0.550	0.166
4	90	5	16	0.549867	0.709	0.800	0.091
5	100	4	20	1.395817	0.919	1.000	0.081
Rata-Rata	83,50	20				L_{hitung}	0,166
SD	11,82					L_{tabel}	0,190

Kesimpulan :

$$L_{hitung} = 0,166$$

$$L_{tabel} = 0,190$$

Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka sebaran data berdistribusi Normal.

B. Tabel Data Siswa Kelas Kontrol

1. Data Pre Test Kelas Kontrol

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	20	2	2	-1.367	0.086	0.100	0.014
2	30	5	7	-0.764	0.228	0.350	0.122
3	40	6	13	-0.124	0.451	0.650	0.199
4	50	4	17	0.497	0.690	0.850	0.160
5	60	2	19	1.119	0.868	0.950	0.082
6	90	1	20	2.983	0.999	0.100	0.001
Rata-Rata	61,50	20				L_{hitung}	0,199
SD	15,99					L_{tabel}	0,190

Kesimpulan :

$$L_{hitung} = 0,199$$

$$L_{tabel} = 0,190$$

Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka sebaran data berdistribusi Normal.

2. Data Pos Test Kelas Kontrol

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	30	1	1	-1.971	0.024	0.050	0.026
2	40	2	3	-1.345	0.089	0.150	0.061
3	50	4	7	-0.719	0.236	0.350	0.114
4	60	5	12	-0.094	0.463	0.600	0.137

5	70	3	15	0.532	0.703	0.750	0.047
6	80	4	19	1.157	0.876	0.950	0.074
7	90	1	20	1.782	0.963	1.000	0.037
Rata-Rata	61,50	20				L_{hitung}	0,137
SD	15,99					L_{tabel}	0,190

Kesimpulan :

$$L_{hitung} = 0,137$$

$$L_{tabel} = 0,190$$

Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka sebaran data berdistribusi Normal.

Lampiran 21

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

Pengujian Homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pre tes dan pos tes kedua kelompok sampel dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

A. Homogenitas Data Pre tes

Varians data Pre tes kelas Eksperimen : 251,316

Varians data Pre tes kelas Kontrol : 258.947

$$F_{\text{hitung}} = \frac{251,316}{258.947} = 0.970$$

Pada taraf $\alpha = 0,05$, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 20-1 = 19$ dan $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 20-1 = 19$ diperoleh nilai $F_{(19,19)} 2,155$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} (0.970 < 2,155)$, maka disimpulkan bahwa data pre-tes dan post-tes dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

B. Homogenitas Data Post Tes

Varians data Post tes kelas Eksperimen : 139,737

Varians data Post tes kelas Kontrol : 255.526

$$F_{\text{hitung}} = \frac{139,737}{255.526} = 0.546$$

Pada taraf $\alpha = 0,05$, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 20-1 = 19$ dan $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 20-1 = 19$ diperoleh nilai $F_{(19,19)} 2,155$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} (0,546 < 2,155)$, maka disimpulkan bahwa data pre-tes dan post-tes dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

Lampiran 22

Prosedur Pengujian Hipotesis

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

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut :

$H_a : \mu_1 = \mu_2$ (Terdapat pengaruh model *role palying* terhadap hasil belajar PKn)

$H_o : \mu_1 \neq \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar PKn)

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

$$x_1 = 83,50 \quad S_1^2 = 139,737 \quad n_1 = 20$$

$$x_2 = 61,50 \quad S_2^2 = 255,526 \quad n_2 = 20$$

Dimana :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(20-1)(139,737) + (20-1)(255,526)}{20+20-2}$$

$$S^2 = \frac{75099.97}{38}$$

$$S^2 = 197,631$$

$$S = \sqrt{197,631}$$

$$S = 140.581$$

Maka :

$$t = \frac{83,50 - 61,50}{140.581 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$t = \frac{22}{140.581(0,325)}$$

$$t = \frac{22}{456.888}$$

$$t = 0,048$$

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$. Maka harga $t_{(0,05;38)} = 0,048$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,048 > 0,013$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan model role playing terhadap hasil belajar PKn”.

Selanjutnya menentukan taraf signifikansi yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< \alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\geq \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Lampiran 23

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Tarf Signifikansi		N	Tarf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

NILAI KRITIS UNTUK UJI LILIEFORS

	Taraf nyata α				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	1.031	0.886	0.805	0.768	0.736

Lampiran 24

Tabel Nilai Distribusi t

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI							
	dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0.2%	0.1%
satu sisi	10%	5%	2.5%	1%	0.5%	0.1%	0.05%	
1	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657	318.309	636.619	
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599	
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924	
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610	
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869	
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959	
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408	
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041	
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781	
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587	
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437	
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318	
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221	
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140	
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073	
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015	
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965	
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922	
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883	
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850	
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819	
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792	
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768	
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745	
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725	
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707	
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690	
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674	
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659	
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646	
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744	3.375	3.633	
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738	3.365	3.622	
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733	3.356	3.611	
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728	3.348	3.601	
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724	3.340	3.591	

36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719	3.333	3.582
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715	3.326	3.574
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712	3.319	3.566
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708	3.313	3.558
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701	3.301	3.544
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698	3.296	3.538
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695	3.291	3.532
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692	3.286	3.526
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690	3.281	3.520
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687	3.277	3.515
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685	3.273	3.510
48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682	3.269	3.505
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680	3.265	3.500
50	1.299	1.676	2.009	2.403	2.678	3.261	3.496
51	1.298	1.675	2.008	2.402	2.676	3.258	3.492
52	1.298	1.675	2.007	2.400	2.674	3.255	3.488
53	1.298	1.674	2.006	2.399	2.672	3.251	3.484
54	1.297	1.674	2.005	2.397	2.670	3.248	3.480
55	1.297	1.673	2.004	2.396	2.668	3.245	3.476
56	1.297	1.673	2.003	2.395	2.667	3.242	3.473
57	1.297	1.672	2.002	2.394	2.665	3.239	3.470
58	1.296	1.672	2.002	2.392	2.663	3.237	3.466
59	1.296	1.671	2.001	2.391	2.662	3.234	3.463
60	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
61	1.296	1.670	2.000	2.389	2.659	3.229	3.457
62	1.295	1.670	1.999	2.388	2.657	3.227	3.454
63	1.295	1.669	1.998	2.387	2.656	3.225	3.452
64	1.295	1.669	1.998	2.386	2.655	3.223	3.449
65	1.295	1.669	1.997	2.385	2.654	3.220	3.447
66	1.295	1.668	1.997	2.384	2.652	3.218	3.444
67	1.294	1.668	1.996	2.383	2.651	3.216	3.442
68	1.294	1.668	1.995	2.382	2.650	3.214	3.439
69	1.294	1.667	1.995	2.382	2.649	3.213	3.437
70	1.294	1.667	1.994	2.381	2.648	3.211	3.435
71	1.294	1.667	1.994	2.380	2.647	3.209	3.433
72	1.293	1.666	1.993	2.379	2.646	3.207	3.431
73	1.293	1.666	1.993	2.379	2.645	3.206	3.429
74	1.293	1.666	1.993	2.378	2.644	3.204	3.427
75	1.293	1.665	1.992	2.377	2.643	3.202	3.425
76	1.293	1.665	1.992	2.376	2.642	3.201	3.423
77	1.293	1.665	1.991	2.376	2.641	3.199	3.421
78	1.292	1.665	1.991	2.375	2.640	3.198	3.420

79	1.292	1.664	1.990	2.374	2.640	3.197	3.418
80	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
81	1.292	1.664	1.990	2.373	2.638	3.194	3.415
82	1.292	1.664	1.989	2.373	2.637	3.193	3.413
83	1.292	1.663	1.989	2.372	2.636	3.191	3.412
84	1.292	1.663	1.989	2.372	2.636	3.190	3.410
85	1.292	1.663	1.988	2.371	2.635	3.189	3.409
86	1.291	1.663	1.988	2.370	2.634	3.188	3.407
87	1.291	1.663	1.988	2.370	2.634	3.187	3.406
88	1.291	1.662	1.987	2.369	2.633	3.185	3.405
89	1.291	1.662	1.987	2.369	2.632	3.184	3.403
90	1.291	1.662	1.987	2.368	2.632	3.183	3.402
91	1.291	1.662	1.986	2.368	2.631	3.182	3.401
92	1.291	1.662	1.986	2.368	2.630	3.181	3.399
93	1.291	1.661	1.986	2.367	2.630	3.180	3.398
94	1.291	1.661	1.986	2.367	2.629	3.179	3.397
95	1.291	1.661	1.985	2.366	2.629	3.178	3.396
96	1.290	1.661	1.985	2.366	2.628	3.177	3.395
97	1.290	1.661	1.985	2.365	2.627	3.176	3.394
98	1.290	1.661	1.984	2.365	2.627	3.175	3.393
99	1.290	1.660	1.984	2.365	2.626	3.175	3.392
100	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390

Lampiran 25

Dokumentasi Penelitian







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS DIRI

Nama : Novita Maharani Lubis
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 22 November 1997
NIM : 36153111
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Agama : Islam
Orang Tua
Nama Ayah : Yusri Mushar Lubis
Nama Ibu : Emmy Nasution
Anak Ke : 2 dari 4 bersaudara
Alamat Rumah : Jln. Letda Sujono Gg. Nangka No 86
Bandar Selamat Medan
No HP : 0852-6224-1275

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2003-2009 : SDN 101778 MEDAN ESTATE
(Lulus dan Berijazah)
Tahun 2009-2012 : SMP SWASTA PRAYATNA MEDAN
(Lulus dan Berijazah)
Tahun 2012-2015 : SMA SWASTA PAB-1 MEDAN ESTATE
(Lulus dan Berijazah)
Tahun 2015-2019 : S1 Jurusan PGMI di Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN SU MEDAN